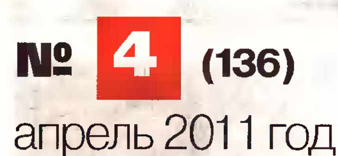


апрель 2011 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

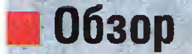
виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 11004

http://www.nestor.minsk.by/vr

e-mail: vr@nestormedia.com









НОВОСТИ


Max Payne 3

Привет, читатель!

"Радостными маршами празднует апрель..." — торжественно и как-то обнадеживающе поет Сергей Михалок, лидер группы "Ляпис Трубецкой", в одной из своих свежих композиций. И ведь действительно есть что праздновать: наконец-то настоящая весна на дворе, такая долгожданная! А у нас — очередные весенние новшества. Просим любить и жаловать, к примеру, новорожденный собственный хит-парад "Виртуальных радостей" и, конечно же, писать под впечатлением от этого дела "спасибо", ругательства и обычные пожелания. И вообще, по возможности пускать свою нерастраченную энергию, вызванную традиционным буйством гормонов, на помощь в развитии нашей с вами газеты — если подумать, это ведь так просто.

За сим — счастливо и удачи: весна на дворе, какие тут офисы!

Павел Брель, от лица всей редакции

АНОНСЫ

Крутой Сэм подался в хипстеры

Студия Croteam, что из Хорватии, анонсировала новую линейку игр. Называться она будет **Serious Sam Indie Series**, что намекает сразу на две простые вещи. Первое: старина Сэм возвращается! Второе: старина Сэм возвращается в новом виде! Теперь он тру-хипстер, ведь в недалеком будущем появится большое количество инди-проектов о его приключениях.

Для начала в Serious Sam Indie Series войдет три игры: платформер **Serious Sam: Double-D**, пошаговая RPG (!) **Serious Sam: The Random Encounter** и аркада **Serious Sam: Kamikadze Attack!**

Впрочем, сама Croteam скорее исполнит роль заказчика, нежели исполнителя. Основная часть разработки ложится на хрупкие индиплечи трех маленьких независимых студий: Mommy's Best Games, Vlambeer и Be-Rad Entertainment. Что касается целевых платформ, то доподлинно известно только то, что платформер Serious Sam: Double-D от Mommy's Best Games появится на PC и некоторых консолях.

Anno отправляет нас в будущее

Ubisoft анонсировала новый проект в линейке экономических стратегий Anno. В отличие от прошлых частей серии, **Anno 2070** будет посвящена недалекому будущему, в котором сразятся две диаметрально противоположные фракции: технократы Tycoons и почитатели природы и всего живого Ecos. Традиционно Anno 2070 будет поделена на несколько режимов: одиночная кампания, свободная "бесконечная" игра и многопользовательский режим. Трудится над проектом все та же Related Designs при поддержке студии Blue Byte Software, создавшей The Settlers.

Выход Anno 2070 запланирован на декабрь 2011 года на персональных компьютерах.

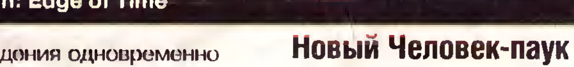
Трансформеры идут покорять онлайн. Снова

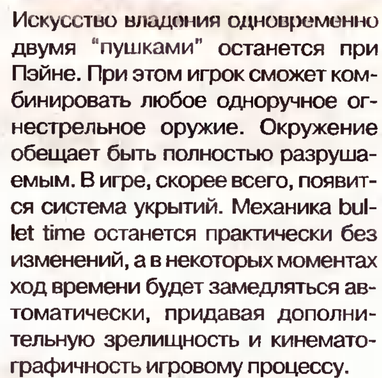
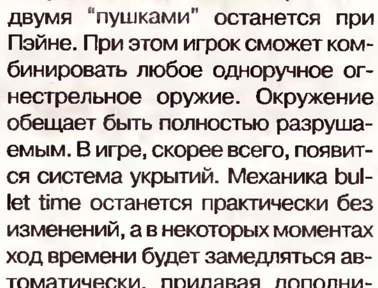
Британская студия Jagex, автор небезызвестной браузерной MMORPG Runescape, активно трудится над **онлайновым экшеном по мотивам вселенной** Transformers, которая не так давно вновь стала популярной. Выход проекта запланирован на следующий год. Основными регионами, в которых будет запущена игра, станут Северная и Латинская Америки, Европа, Новая Зеландия и Австралия. К слову, это уже второй MMO-проект, эксплуатирующий вселенную "Трансформеров". Первый был анонсирован еще в августе прошлого года, и называется он Transformers Online. Заниматься разработкой игры было поручено студии NetDragon из Китая. В планах китайских разработчиков — полноценная научно-фантастическая MMORPG. Да и целевые рынки другие: страны Азии, СНГ и Африки. Дата выхода назначена на 2011 год.

Подробности о Max Payne 3

Портал StoreMags "утащил" в Интернет свежий номер журнала EDGE с подробным материалом по **третьей части шутера Max Payne**. Попробуем вкратце сообщить, что же там такого интересного о грядущей игре.

События Max Payne 3 начнутся спустя 8 лет после концовки второй части сериала. Главный герой проекта и "слуга закона" по совместительству больше не служит в полицейском управлении Нью-Йорка. Теперь он — частный телохранитель, работает в Сан-Паулу, что в Бразилии, и оберегает местных политиков и прочих известных людей. В некоторых миссиях у старины Макса будет напарник. А вот фирменных комиксовых вставок больше нет. Отныне в ключевые моменты игры движок будет использовать специальный графический эффект. Художественный руководитель проекта Роб Нельсон называет это явление *"комиксом в движении"*.



Spider-Man: Edge of Time

Искусство владения одновременно двумя "пушками" останется при Пэйне. При этом игрок сможет комбинировать любое одноручное огнестрельное оружие. Окружение обещает быть полностью разрушаемым. В игре, скорее всего, появится система укрытий. Механика bullet time останется практически без изменений, а в некоторых моментах ход времени будет замедляться автоматически, придавая дополнительную зрелищность и кинематографичность игровому процессу.

Джеймс МакКеффри, голосом которого Макс говорил в предыдущих играх серии, теперь не только озвучивает протагониста, но и является его прототипом для motion capture. А работать третий Max Payne будет на движках RAGE и Euphoria. Также обещано несколько многопользовательских режимов. О дате выхода, к сожалению, ни слова. Целевые платформы все те же: PlayStation 3, Xbox 360 и PC.

Новый Человек-паук

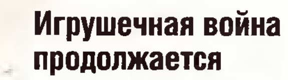
Activision и студия-разработчик Beenox анонсировали новую игру про Человека-паука. Уже этой осенью выйдет экшен **Spider-Man: Edge of Time**. В нем будут представлены сразу две вариации популярного супергероя — Amazing Spider-Man и Spider-Man 2099. Вместе им предстоит *"скорректировать течение времени, чтобы предотвратить катастрофическое будущее, которое может наступить из-за преждевременной смерти Питера Паркера"*. Сценарий к игре пишет Питер Дэвид, соавтор идеи Spiderman 2099. О целевых платформах пока информации нет.

Prey возвращается!

На так давно Bethesda Softworks официально анонсировала **сиквел шутера Prey**. Предполагалось, что проект будет создан на движке id Tech 5, но планы изменились. *"Разработка Prey 2 длится уже довольно долгое время, а id Tech 5 будет готов не раньше, чем выйдет RAGE, поэтому выбор пал на другой движок"*, — пояснил Хайнс в беседе с журналистами. Prey 2 выйдет на PC и консолях в 2012 году. Разработчик проекта — студия Human Head Studios. Они же являются авторами оригинала. Меж тем, в Сети уже появился дебютный трейлер проекта. Он получился достаточно зрелищным, но очень неинформативным. Дело в том, что ролик снят с реальными актерами, а рассказывает он о нападении инопланетян на пассажирский самолет. Съемка, как это нынче модно, велась на любительскую камеру.

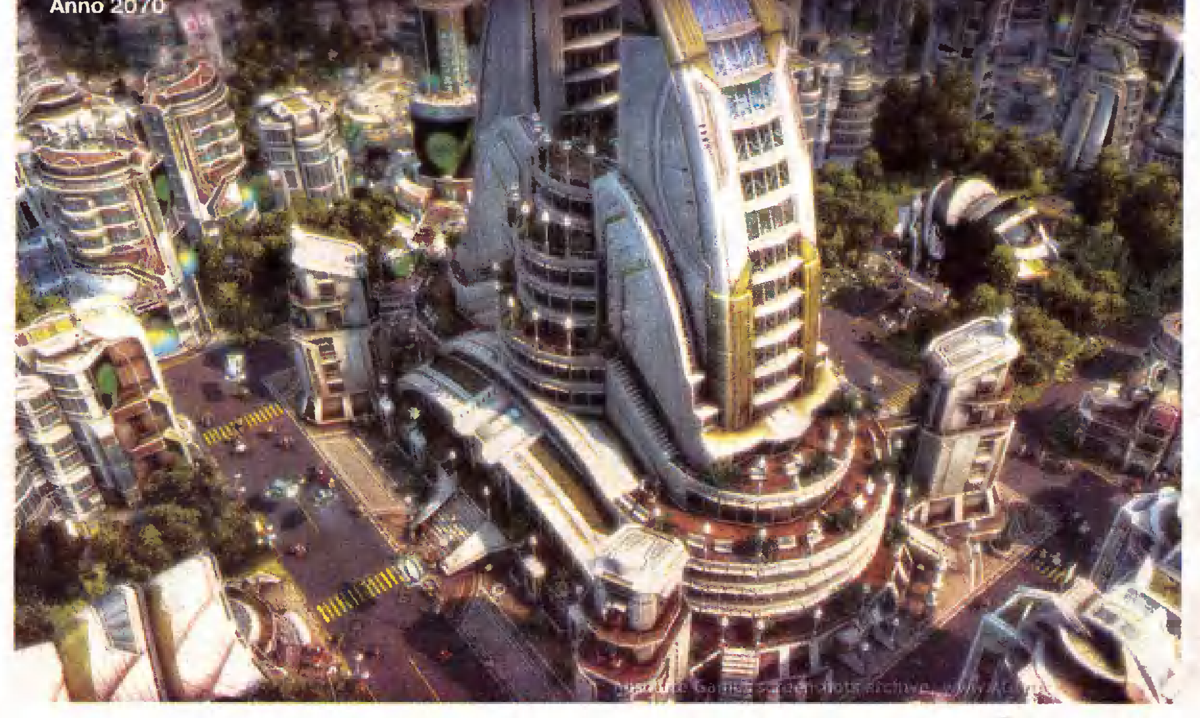
Ninja Gaiden 3

Йосуке Хайаши, глава Team Ninja, сообщил, что в **новой части слэшера Ninja Gaiden** большое внимание будет уделено раскрытию характера Рю Хаябусы. Стоит признать, что при всей своей харизме отважный ниндзя на протяжении двух предыдущих частей был достаточно безликим персонажем. И это далеко не единственная сторона проекта, которую разработчики твердо намерены переосмыслить. Уровень сложности также будет устроен немного иначе — авторы игры нацелены на более широкую аудиторию, хотя и обещают, что хардкорные геймеры все равно не будут забыты и в итоге останутся довольны. Еще одна хорошая новость: в Ninja Gaiden 3 появится многопользовательский режим, а игровой процесс станет куда более жестоким, чем в предыдущих частях серии.



Игрушечная война продолжается

Американская студия Signal Studios сообщила о том, что полным ходом идет работа над **продолжением стратегии Toy Soldiers**, вышедшей в свое время на консоли от Microsoft. В сиквеле сапоги игрушечных вояк больше не будут топтать поля Первой мировой войны. Отныне действие будет происходить в период холодной войны, о чем беззастенчиво намекает подзаголовок в названии сиквела — Toy Soldiers: Cold War. Разработчики обещают, что к одиночному и знакомым уже многопользовательским режимам в Cold War прибавится возможность кооперативного прохождения кампании. Основной платформой проекта станет Xbox 360. Что касается даты выхода игры, то в планах Signal Studios выпустить проект уже в ближайшие несколько месяцев. Кстати, если у вас дома вдруг не нашлось Xbox 360 — не нужно унывать. Благодаря неплохим продажам оригинальной Toy Soldiers разработчики решили "подарить" свой проект и PC-пользователям. Правда, версия для персональных компьютеров выйдет чуточку позже версии для Xbox 360.


Anno 2070

Новинка от создателей Just Cause

Avalanche Studios выращивает на движке от небезызвестной Just Cause 2 новый проект — аркадный автомобильный шутер с видом сверху **Renegade Ops**. Игроку предстоит стать одним из членов команды диверсантов, посланных устранить террориста по имени Inferno, претендующего на мировое господство и яблочный пирог. Обещано, что у каждого из бойцов будет свой уникальный автотранспорт и набор оружия. Среди поддерживаемых режимов замечены одиночная кампания, кооперативный split-screen на двух человек и онлайн-мультиплеер, рассчитанный на группу до четырех пользователей. Выход Renegade Ops намечен на осень текущего года. Целевые платформы проекта: Xbox 360, PC и PlayStation 3.

Секрет от Electronic Arts

Electronic Arts и Funcom отправили в общий доступ трейлер новой мистической MMORPG **The Secret World**. В проекте главной темой будет противостояние трех фракций: иллюминатов, драконов и тамплиеров. Что ж, будем надеяться, что у норвежской студии Funcom хватит опыта для реализации свежих идей. Тогда The Secret World получится действительно хорошей игрой.

А если судить по трейлеру, то нас ожидает как минимум любопытный продукт. Первое, что бросается в глаза, — это разнообразные локации. Тут вам и пустыни, и заснеженные горы, и крупные города. Также нас ожидает большое количество всевозможного оружия и магических способностей. Но больше всего впечатляют монстры. Можно смело утверждать, что над бестиарием разработчики пофантазировали на славу. Гигантские роботы, кто-то вроде демонов, большие каменные изваяния, насекомоподобные твари, похожие на людей монстры... Врагов будет много, очень много. Дата выхода проекта пока остается в тайне, а в целевых платформах значатся Xbox 360 и PC.

Bastion нашел издателя

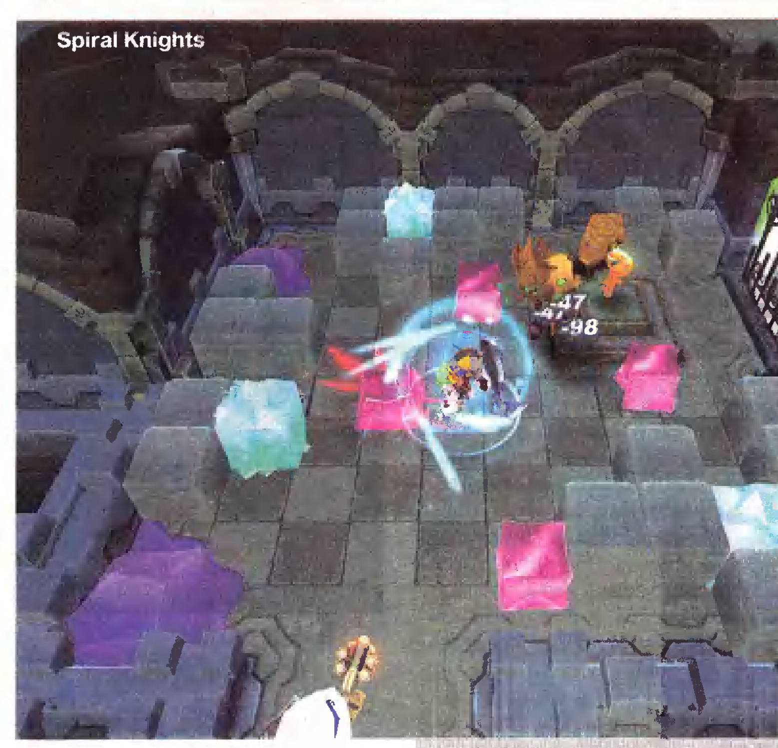
В январе 2011 года прошел Independent Games Festival, в котором приняло участие большое количество независимых разработчиков со всего мира. Студия Supergiant Games, которую основали дизайнеры, некогда работавшие над серией Command & Conquer, представила на фестивале экшен-RPG **Bastion**. Игра стала финалистом в сразу двух категориях: Excellence in Visual Art и Excellence in Audio. Правда, несмотря на все свое великолепие, проект получил издателя только сейчас. Но зато какого! Издателем Bastion отныне выступает Warner Bros. Interactive Entertainment. Благодаря этому игра выйдет уже летом текущего года. Сперва — на Xbox 360, а чуть позже — на персональных компьютерах.

А Bastion, меж тем, действительно поражает неповторимым визуальным стилем. Не верите — посмотрите подборку роликов и скриншотов на официальном сайте студии Supergiant Games.

Очередной апокалипсис

Авторы тактической ролевой игры Cold Zero: The Last Stand и экономической стратегии Oil Tycoon 2, студия из Польши Drago Entertainment, анонсировали новый проект. На этот раз польский разработчик попробует свои силы в создании MMO-игры в постапокалиптическом сеттинге. Это будет онлайн-шутер с элементами RPG, а называется он **Grimlands**. Если верить игре, то будущее после конца света на планете будет очень и очень грустным (а как иначе?): в Grimlands геймер будет путешествовать по простирающимся до самого горизонта выжженным пустыням, по которым бродят мародеры, психопаты и опасные мутанты. И цель у всех без исключения одна — выжить любой ценой. Планируется, что проект выйдет только на персональных компьютерах, а бета-тест игры начнется в самом конце 2011 года.


Grimlands


Spiral Knights

Онлайн-приключения космических рыцарей

SEGA дала дорогу в жизнь новому проекту от студии Three Rings под названием **Spiral Knights**. Нас ждет бесплатный онлайн-экшен с элементами RPG. Spiral Knights — это история о космических рыцарях, потерпевших крушение на враждебной планете. Чтобы выжить, им нужно объединяться в команды, добывать ресурсы, решать различные головоломки и — куда ж без этого? — сражаться с монстрами. Самые сильные и храбрые смогут отправиться в приключение в одиночку. Официальные серверы игры уже запущены.

Новый проект от Remedy

Remedy Entertainment — в поисках человека на должность дизайнера уровней, который смог бы привнести *"убедительное повествование и интенсивное действие"* в некий проект ААА-класса. Некоторые игровые издания считают, что речь идет о **сиквеле Alan Wake**. Что, в общем-то, вполне похоже на правду, поскольку в описании вакансии одно из требований выглядит как *"знание базовых правил повествования и драмы"*. Кроме того, ранее уже упоминалось, что новая игра ААА-класса от Remedy будет работать на обновленном движке Alan Wake. Так почему бы этой новой игрой не стать продолжению о похождениях Алана?

Tower defence наоборот

Инновационная игра **Anomaly: Warzone Earth**, переворачивающая с ног на голову концепцию tower defense, обрела точную дату выхода. Новая стратегия, поднимающая тему столь популярного нынче вторжения "зеленых человечков", будет доступна владельцам PC и Mac уже с 8 апреля 2011 года по цене в 10 долларов. Проект станет дебютным для 11 Bit Studios. В Anomaly: Warzone Earth можно будет самостоятельно прокладывать маршрут для своей боевой группы, докупать технику и применять специальные способности, значительно облегчающие прохождение трудных участков.


The Secret World



ИНДУСТРИЯ

Весточка с PAX East

Трехдневный игровой фестиваль **PAX East**, что проходил в Бостоне, в этом году пользовался куда большей популярностью, нежели в прошлом: его посетило шестьдесят девять тысяч (!) посетителей против прошлогодних девятнадцати тысяч. Уже сейчас известна дата проведения следующего подобного мероприятия — PAX East 2012 пройдет в период с 7 по 9 апреля.

Homefront провалилась?

375 тысяч — именно такое количество копий **Homefront** удалось сбыть на территории Америки в первый день продаж игры. Компания THQ выразила удовлетворение достигнутым результатом и объявила о поставке в торговые точки дополнительных коробок с игрой. Меж тем, акции THQ в течение тех же суток подешевели на целых 20%. Аналитики уже связали это событие с достаточно холодной реакцией на шутер как геймеров, так и игровых изданий.



Игры становятся добрее?

Среди всех видеоигр, выпущенных в 2010 году, только пять процентов удостоилось от американской оценочной комиссии ESRB возрастного рейтинга "Mature" (от семнадцати лет и старше). Об этом сообщает Интернет-портал GameSpot, ссылаясь на официальный отчет комиссии. Если сравнивать с прошлым годом, то количество проектов, рассчитанных на зрелых пользователей, снизилось на целый процент. Вот остальные данные по таблице: "Early Childhood" (до шести лет) — 1%, "Everyone" (от шести лет и старше) — 55%, "Everyone 10+" — 18%, "Teen" (от тринадцати лет и старше) — 21%. Эх, обделяют старшее поколение играми, обделяют. Но ничего не поделать.

НОВОСТИ

Старый добрый рок жив!

В сентябре текущего года на прилавки магазинов поступит новый музыкальный проект для Xbox 360 и PlayStation 3 — **Rocksmith**. Основным отличием Rocksmith от прочих вокально-инструментальных игр станет поддержка настоящих электрогитар. Они будут подключаться к консоли при помощи специальных переходников. Более того, Ubisoft ведет переговоры с такими крупными производителями аппаратуры, как Gibson, по поводу двухсотдолларовых изданий Rocksmith, в которые, помимо самой игры, вошла бы и электрогитара. В стартовом комплекте Rocksmith будет представлено 45 песен. Среди подтвержденных исполнителей есть такие мастодонты сцены, как The Rolling Stones, Дэвид Боуи, Nirvana и Animals. Если же у вас нет ни одной вышеупомянутой консоли, но вы являетесь гордым обладателем PC, не спешите переживать. Есть вероятность, что Rocksmith все-таки посетит персональные компьютеры. По-крайней мере, в официальном пресс-релизе Ubisoft PC упоминается в качестве одной из целевых платформ. А вот официальный сайт проекта утверждает, что Rocksmith станет консольным эксклюзивом. Кому верить?



Пришельцы в твоем браузере

Студия Funatics, что из Германии, прямо сейчас кует бесплатный тактический MMO-экшен под названием **UFO Online: Fight for Earth**. По версии создателей игры, человечество все-таки устанавливает контакт с внеземными цивилизациями. Пришельцы сами посещают нашу планету и предлагают мир, а позже оказывается, что не все так просто. Настоящая цель инопланетян — поработить людей. Понятное дело, что человечеству это не нравится, и начинается война. Игроку на выбор будет предложена одна из человеческих фракций. Присоединившись к одной из них, пользователь в первую очередь должен будет обустроить собственную базу, а потом начать заманивать на свою сторону наемников. При помощи наемников игроку предстоит бороться с пришельцами-захватчиками. Или, если вдруг не нравится воевать против инопланетян, можно сразиться с представителями других человеческих фракций.

Бета-тест UFO Online: Fight for Earth, которая умещается в Интернет-браузер, начнется во втором квартале 2011 года, то есть уже совсем скоро. Целевая платформа одна — PC.

Cars 2 в 3D

PlayStation 3-версия гоночной аркады **Cars 2: The Video Game** ("Тачки 2") выйдет с поддержкой стереоскопического 3D. Об этом сообщается в официальном блоге консоли Sony. Владельцы PlayStation 3 смогут наблюдать игру в специальных очках не только в одиночном режиме, но и в кооперативном split-screen, который вмещает до четырех пользователей. Разрабатываемая студией Avalanche Studios Cars 2: The Video Game выйдет еще и на Xbox 360, PC, Wii, DS и Mac. Но увидеть "Тачки" в 3D смогут только владельцы PlayStation 3.


Cars 2: The Video Game

ИНДУСТРИЯ

Лучшие из лучших

В марте в Лондоне определились лучшие компьютерные и видеоигры ушедшего года по версии Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA). Лидером по количеству наград стала Heavy Rain, а "Игрой года" — Mass Effect 2. А вот и полный список победителей: "Лучший экшен" — Assassin's Creed: Brotherhood, "Лучшая семейная игра" — Kinect Adventures, "Лучший геймплей" — Super Mario Galaxy 2, "Лучшая игра для портативных платформ" — Cut the Rope, "Лучший мультиплеер" — Need for Speed: Hot Pursuit, "Лучший саундтрек" — Heavy Rain, "Лучшая социальная игра" — My Empire, "Лучший сюжет" — Heavy Rain, "Лучшая спортивная игра" — F1 2010, "Лучшая стратегия" — Civilization 5, "Лучшая художественная постановка" — God of War 3, "Лучшие звуковые эффекты" — Battlefield: Bad Company 2, "Лучшие технологии" — Heavy Rain.

Square Enix — теперь и в Канаде!

Square Enix планирует открыть на территории Канады свою новую студию. В качестве возможных городов, где мог бы расположиться офис, отобраны Ванкувер, Торонто и Монреаль. Интересно, что в последнем в списке городов уже находится Eidos Montreal, также находящаяся "под крылом" Square Enix. Город-победитель будет известен в течение месяца, а первый рабочий день в студии начнется не раньше, чем в следующем году.

Графика превыше всего

Сколько бы ни устраивалось споров на тему качества графики в играх, сути не изменить — красивая картинка превыше всего. С точки зрения маркетинга, конечно же. Такого мнения придерживается Питер Хайнс, вице-президент компании Bethesda. *"Когда люди смотрят на скриншоты еще не вышедшей игры, они сразу же делают вывод о том, интересен ли им данный проект или же можно пройти мимо. Именно поэтому всем, кто говорит о том, что графика в играх не главное, я открыто заявляю: вы лжете!"* — заявляет Хайнс. Именно поэтому графике в новой части серии The Elder Scrolls будет уделено пристальное внимание.

В поддержку Японии

Sony Computer Entertainment 5 апреля через систему PlayStation Network обновила статус программы по восстановлению и оказанию помощи жертвам землетрясения на востоке Японии, которая была запущена в Северной Америке и Европе 19 марта, а в Японии и Азии — 24 марта. В магазине PlayStation Store были предложены специальные пользовательские темы для PlayStation 3 для тех, кто пожертвовал деньги через PlayStation Network в поддержку программы. В настоящий момент программа работает в 40 странах мира. По состоянию на 31 марта общая сумма пожертвований пользователей PlayStation по всему миру составила около миллиона трехсот тысяч долларов. Вся сумма будет передана организациям в каждом регионе для поддержки программы восстановления городов, пострадавших от землетрясения.

"Мы хотели бы выразить глубочайшее сочувствие всем тем, кто пострадал от землетрясения и тихоокеанского цунами, обрушившихся на регион Тохоку, — сказал Казуо Хираи, президент и генеральный директор Sony Computer Entertainment. — *В то время как мы продолжаем делать все возможное для оказания помощи в восстановлении пострадавших городов этого региона, я бы хотел выразить нашу глубочайшую признательность всем пользователям PlayStation во всем мире, которые внесли свой вклад в эту программу".*

К слову, программа все еще продолжается, так что любой желающий все еще может оказать свою помощь японцам.

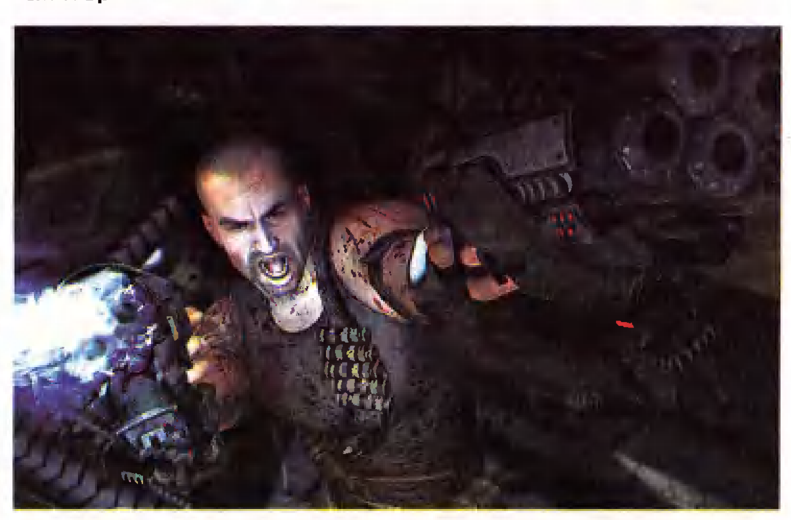
ДАЙДЖЕСТ

Толпы бойцов — это неинтересно и неудобно

Давным-давно, в далекой-далекой галактике, когда трава была зеленая-зеленая, а солнце светило так ярко, что не спасали даже хорошие очки, разработчики сетевых шутеров всеми возможными методами пытались превзойти друг друга в одном очень важном показателе. "Формулу успеха" каждая студия видела в как можно большем количестве игроков, которых вместил бы многопользовательский режим их шутера. Так уж повелось, что лидером по этому показателю стала Battlefield 2, мультиплеер которой вмещает 64 пользователя на одной карте. Ничего не изменится и в грядущей третьей части. Но почему? Почему нельзя схлестнуться большими отрядами — человек по сто? Чтобы с танками, артиллерией и авиацией? Как сообщают разработчики серии Battlefield, если увеличить численность бойцов до 128 человек, играть станет просто неудобно и неинтересно. В стане DICE даже проводились тесты с таким количеством пользователей. Вердикт — в заголовке новости.

Пираты — это не проблема

Компания Volition не намерена привлекать к разработке PC-версий **Red Faction: Armageddon** и **Saints Row: The Third** какие бы то ни было сторонние студии, как это было с Red Faction: Guerrilla и Saints Row 2. Об этом в ходе беседы с журналистами рассказал глава маркетингового отдела компании Эрик Баркер. По его словам, PC-версии грядущих игр будут выглядеть *"просто великолепно"*. При всем этом Volition абсолютно не пугает процветающее на персональных компьютерах пиратство. *"Давайте для начала сделаем такую игру, которая действительно будет стоить того, чтобы ее украли, и только после этого начнем беспокоиться о ее краже"*, — подытожил Эрик.



Скажем решительное "Нет!" катастрофам

Японская студия Irem прекратила работу над проектом **Disaster Report 4**, который был анонсирован в сентябре прошлого года. Игра-катастрофа, сюжет которой чуть ли не в точности повторяет события, происходящие на территории Японии в последнее время, должна была появиться на прилавках магазинов уже этой весной. О причинах закрытия проекта студия предпочитает молчать.

Но все равно вспомним, чего же нас лишила фирма Irem. Disaster Report 4 должна была рассказать историю обычного человека, оказавшегося в самом центре крупной природной катастрофы. Чтобы выжить, герою предстояло искать себе пропитание и воду, а также соблюдать правила гигиены, чтобы не стать жертвой болезней. Планировалось также ввести поддержку PlayStation Move и стереоскопического 3D.

Virtua Tennis 4 и PlayStation 3

Спортивный проект **Virtua Tennis 4**, конечно, так и не стал эксклюзивом для PlayStation 3, коим его изначально нарекали, но версия для консоли от Sony все-таки будет иметь на борту специальный контент. Первым "подарком" станет тройка дополнительных теннисистов: Бориса Беккера, Штефана Эдберга и Патрика Рафтера. Также в PS3-версию будут включены два уникальных игровых режима. Pin Crasher, местная вариация на тему боулинга, и Net Blitz, которая создана исключительно для владельцев PlayStation Move. Собственно, единственной особенностью этого режима станет именно возможность использовать PlayStation Move.



И целых суток мало

Продолжительность игрового процесса нуар-детектива **L.A. Noire** составит как минимум двадцать пять часов. Такую информацию в ходе одной из конференций услышали журналисты от представителей компании Rockstar Games. Миссии в игре будут как основные, сюжетные, так и второстепенные. Последние позволят лучше раскрыть характеры персонажей и разобраться в ситуации до мельчайших деталей. По словам Rockstar, время, необходимое на выполнение побочных заданий, при подсчете продолжительности геймплея L.A. Noire не учитывалось.

Максим LieR Паршуто

ИТОГИ

GameDev Startup'2011

GameDev Startup'2011 — это первая в Беларуси специализированная конференция в сфере создания и выпуска видеоигр, которая прошла 26 марта в Минске. В ней приняли участие инвесторы и крупные студии-разработчики из России и Беларуси. Основными задачами мероприятия было поддержать молодых белорусских разработчиков видеоигр и наладить с ними деловое партнерство, а также расширить познания заинтересованной в геймдеве молодежи. Местом проведения GameDev Startup неслучайно стал бизнес-инкубатор БГУИР. Забегая вперед, отметим, что помещения для конференции подошли идеально, а места хватило всем желающим. Но для следующего подобного мероприятия, которое наверняка состоится, организаторам придется арендовать площадку побольше.

Конференция GameDev Startup'2011 началась в 10 утра и завершилась поздним вечером, плавно переходящим в ночь. Еще до начала события в голову закрадывались мысли, что растягивать мероприятие на такое большое время — ошибка. Но, спасибо организаторам, опасения не оправдались.

Вся конференция была разделена на четыре основные тематические секции: "А", "Б", "В" и "Г". **Секция "А"** — основная секция мероприятия. Началась она с того, что представители крупных компаний рассказали об истории успеха таких проектов, как World of Tanks и "Зомби ферма". Эти выступления сразу задали общий позитивный настрой всей конференции и придали уверенности молодым разработчикам, которым еще только предстояло показать свои наработки. Потом опытом поделился Дмитрий Воронов из Nival Lab, представив очень интересный доклад об игровом дизайне. Затем прошла презентация геймдев-стартапов — собственно, то, ради чего и задумывалось мероприятие. Вообще, стоит отметить, что уровень стартап-проектов был разный. Были представлены как практически готовые игры, так и почти голые идеи. Так, например, многих поразил молодой человек, который в одиночку разработал движок и полный инструментарий для создания мультиплатформенных 2D-проектов — называется это творение PocketGame. А завершилось все достаточно занятной пресс-конференцией, на которой много говорили о разработке игр, о перспективах развития геймдева в Беларуси и о тех проблемах, с которыми могут столкнуться молодые студии.

В **секции "Б"** можно было отдохнуть от затяжных лекций и опробовать новинки игровой индустрии, а также принять участие в открытом турнире по World of Tanks. Еще до начала мероприятия организаторы обещали, что секция будет выполнена в милитаристском стиле. Но, несмотря на все усилия оформителей комнаты, больше всего помещение походило на старый заброшенный подвал. Зато в этой секции любой желающий мог опробовать манипулятор Kinect от Microsoft и побоксировать на Nintendo Wii. Ну и, конечно же, выиграть призы от Wargaming.net, заняв призовое место в соревновании по WoT.

Секция "В" была исключительно деловой и заработала только вечером. В ней проходили переговоры между представителями крупных игровых компаний и инвесторов с молодыми разработчиками и просто студентами, желающими раскрыть себя в геймдеве. Среди "гуру" индустрии были представители таких компаний, как Alawar Entertainment, Wargaming.net, Nival Games Lab, Steel Monkeys, Vizor Interactive, Albymedia, Heyworks Unity Studio, а также Инкубатора бизнес-проектов БГУИР.

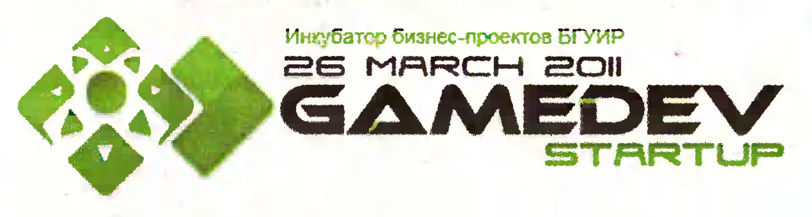
В **секции "Г"** был организован Mash Pit — интерактив, участники которого — совершенно не знакомые между собой дизайнеры, разработчики и просто креативные люди — собираются вместе и за отведенное время создают законченную видеоигру. В нашем случае добровольцам на работу отводилось 12 часов. За это время они успели создать scroll-shooter с полноценным игровым уровнем. И это при том, что состав команды периодически менялся. Опробовать продукт, именуемый Mush-up'ом, мог любой желающий в секции "Б".

Дополнительно организаторами была предусмотрена и **секция "Д"**, где стоял большой ЖК-телевизор, по которому транслировались выступления из секции "А".

Людей на GameDev Startup было достаточно много. По крайней мере, почти все помещения во время основных мероприятий были забиты. Не обошлось и без большого количества рекламной продукции. Разноцветные и в целом бесполезные бумажки раздавали миловидные девушки, что значительно повышало интерес посетителей конференции к всевозможным буклетикам и проспектам. Чем черт не шутит, может, уже на следующей GameDev Startup мы увидим толпы девушек-стендисток.

Первый GameDev Startup в Беларуси получился вовсе не комом, а вполне солидным и вкусным блином. Случались некоторые технические неполадки, было заметно, как волнуются организаторы, но в целом мероприятие удалось на славу. Такие конференции нужны Беларуси, и, мы уверены, они будут проводиться и дальше. Потребность в них действительно есть, и об этом в ходе мероприятия говорили как молодые стартаперы, так и маститые разработчики. Будут у нас и свои "КРИ" на пару с "ИгроМиром", нужно только подождать. Тем же, кому не удалось побывать на конференции, расстраиваться не стоит: следующая GameDev Startup наверняка будет еще интереснее!

Максим LieR Паршуто





И снова ПК vs. консоли

Сразу две интересные новости из стана Epic Games. Вице-президент компании Марк Рейн рассказал журналистам о том, что технологическая демо-версия игры **Samaritan**, при помощи которой, по сути, показывали возможности графического движка Unreal Engine 3.0, в ближайшем будущем вполне способна вырасти в полноценный проект. И мы будем только рады! Если с момента презентации ничего не изменилось, то нас ожидает очень стильный, мрачный и жесткий экшен. Темные переулки, дождь, редкий свет от фонарей и рекламы и суровый небритый мужик в главной роли — вот тот минимум, что нас ожидает в Samaritan, если игра все-таки будет выпущена. Вторая новость — не такая хорошая. Марк Рейн сообщил, что Unreal Engine 4 будет готов не раньше, чем на свет появятся консоли нового поколения. А это случится нескоро. Вдогонку напоминаем, что не так давно разработчики из Crytek выпустили Crysis 2 с графикой, уступающей оной в оригинальной игре. Так что можно смело откапывать старые темы на всевозможных форумах и продолжать бесконечные споры на тему "ПК vs. консоли".

Синдзи Миками о моде

Синдзи Миками смотрит в прошлое и признается, что был крайне разочарован камерой в Onimusha 3: Demon Siege. Именно поэтому в Resident Evil 4 появился модный вид из-за плеча подконтрольного персонажа. Сейчас подобный вариант расположения камеры используется в видеоиграх очень часто. Что примечательно, до Resident Evil 4 такое уже применялось. Но, как бы то ни было, именно "Обитель зла" сделала вид из-за плеча популярным.

ЛИЦА ГЕЙМДЕВА

Рэй Музика

BioWare знает каждый мало-мальски разбирающийся в игровой индустрии человек. Эта компания — законодатель в мире RPG, пример того, как нужно делать игры. Каждая игра этой команды — однозначный шедевр и претендент на звание "RPG года", а то и "Игра года". BioWare — одна из немногих компаний в мире, которая пытается двигать индустрию вперед, и любой проект с ярлыком "Created by BioWare" — новый виток в развитии жанра. Вот уже на протяжении шестнадцати лет разработчики не сделали ни одной проходной или провальной игры. О том человеке, которому мы этим обязаны, сегодня и пойдет речь.



Рэй Музика — директор корпорации BioWare, старший вице-президент и генеральный управляющий подразделения ролевых игр Electronic Arts. В детстве у него было два друга — Грег Зещук и Августин Йип. Вместе они хотели создавать игры. Начиналось все с безобидных рисунков новых миров, придуманных троицей. Однако под напором родителей они после школы поступили в медицинский колледж. Идея создания игр у них все еще теплилась в сердцах, но друзья отложили это дело на некоторое время, если быть точным — до 1994-го года. Одним прекрасным утром эти парни сделали самый важный в их жизни выбор. Вот что Рэй вспоминает о том моменте: "Это был один из дней 1994-го года. Как обычно, утром мы встретились с Грегом — мы всегда завтракаем вместе. Мы посмотрели друг другу в глаза и сказали, что пора, пора действовать и создать свою собственную компанию. В течение часа мы изменили свою судьбу, мы оставили позади нашу медицинскую карьеру и шагнули в наше будущее. После того, как мы разобрались со всей документацией, что нам нужна была для создания компании, мы зарегистрировали ее в феврале 1995-го года. Нашим третьим компаньоном стал Йип, но в 1997-ом году он забросил игростроение и вернул себе медицинскую карьеру — он до сих пор практикует, отличный врач. Видеоигры всегда были нашим основным хобби, как, собственно, и у всех работников нашей компании. Мы сильно увлечены ими, и именно это помогает нам сфокусироваться на том, в каком направлении нам стоит двигаться".

Сейчас BioWare — одна из самых больших студий, но в середине девяностых все было иначе: молодые энтузиасты работали в подвале дома Грега. "Там было безумно мало места — весь подвал был под завязку забит вещами. Мы освободили немного места и пытались там работать. Рэй всегда ударялся обо что-нибудь своей головой. Мне повезло, что я был ниже него", — делится впечатлениями сам Грег.

Дебютным проектом молодой студии стала игра под названием Shattered Steel. Игрокам предлагалось, управляя роботами, участвовать в военных конфликтах. Интересно то, что это был экшен, а не RPG. Второй игрой команды была Battleground: Infinity. Неудивительно, что вы не знаете этой игры: в демо-версию оной удалось поиграть только сотрудникам нескольких издательств. Сотрудничать с молодыми девелоперами согласилось издательство Interplay, лозунгом которого было "By Gamers for Gamers", но на кое-каких условиях: разработчики должны были перенести игру во вселенную Advanced Dungeon & Dragons. В итоге получилась одна из самых лучших ролевых игр — Baldur's Gate (кстати, движок назывался "Infinity" — в честь того самого прототипа). Затем последовал сиквел к экшену MDK для Shiny Entertainment, который вышел не только на PC, но и на Sega Dreamcast. Позже, в 2000-ом, свет увидел Baldur's Gate 2. Игра была отлично принята как прессой, так и игроками.

После разорения Interplay BioWare ушла к другому издателю — Infogrames (ныне Atari). Команда перешла на новый движок — Aurora Engine — и создала Neverwinter Nights, релиз которой пришелся на 2002-ой год. Проект был не так тепло принят критиками, но зато вокруг него сформировалось плотное комьюнити, которое выпускает моды до сих пор. Сиквелом, к слову, занимались уже другие разработчики — Obsidian Entertainment.

Следующим проектом был Star Wars: Knights of the Old Republic — одна из лучших игр по мотивам великой вселенной Джорджа Лукаса. Игра снова расширила рамки RPG и снискала успех среди игроков, прессы и фанатов вселенной. Сиквел, как полагается, сделали "подмастерья" BioWare из Obsidian. В 2006-ом компания выпустила Jade Empire, RPG в сеттинге Древнего Китая. Это была очень неплохая игра, но не революция, проект не соответствовал той планке, которую разработчики установили в прошлых творениях. Через год вышел Mass Effect — экшен-RPG, который сделал шаг в сторону кинематографичности, оставив позади все другие ролевые игры.

В октябре 2008-го BioWare купила Electronic Arts. В 2009-ом состоялся релиз Dragon Age: Origins, RPG в стиле девяностых, и это было замечательно. В январе прошлого года появился Mass Effect 2, который отбросил всю ненужную RPG-шелуху, став "RPG 2.0". Совсем недавно вышла Dragon Age 2, которая находится между Origins и Mass Effect. Видно, что разработчикам приказали делать "как в Mass Effect", но при этом не показали, как. На форумах уже ведутся "холивары".

Напоследок хочется сказать, что если бы не то утро 1994-го, мы бы лишились одной из самых лучших игродельческих компаний. Да и, в конце концов, не так уж много в индустрии докторов в авангарде RPG-строения.

Александр Михно

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Игры "В Контакте": браузерная наркомания

Окончание. Начало в №03 (№135)

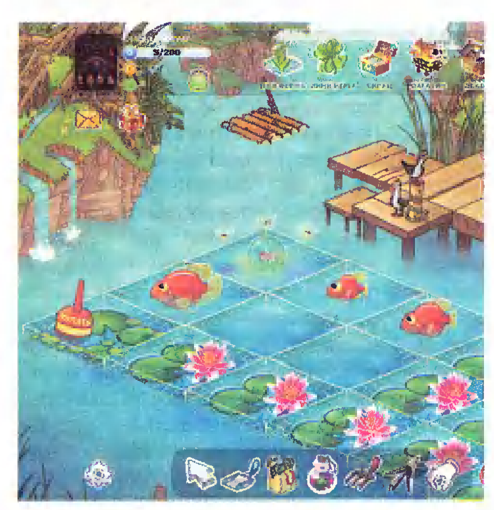
Землю — крестьянам

Ощущение того, что социальные сети превращаются в средневековую пастораль, где мирно пасутся овечки, жарятся чипсы и произрастает репка, усиливается по мере погружения в игры, сотворенные по образу и подобию "Счастливого фермера". Рассмотрим самые посещаемые из них.

"Фармандия" дает возможность заниматься мелиорацией, создавать водоемы, перерабатывать продукты на фабриках (например, производить попкорн) и наращивать рейтинг. Особых новшеств нет, банально и серо. Поют птички, цветут яблоньки, гарная дивчина собирает урожай...



"Вы ловили русалок или бегемотов? У вас есть все шансы. Обустраивайте рыбную ферму и развивайтесь. Становитесь лидером индустрии!" Я процитировал описание **"Рыбного фермера"**. Вместо грядок у вас пруд, покупаете, выращиваете рыбу, собираете улов. Разводить рыб совсем непросто, им требуется забота. Надо следить, чтобы они не заболели, не засорился пруд (мусор замедляет рост рыбок). Вдобавок, преданные друзья не преминут подбросить хищную рыбу, и она пожрет ваших мальков. Рекомендую нанять сторожа — он будет охранять пруд от хулиганов. Не забывайте его кормить — это прибавит мужику опыта. От хищных рыб убережет дельфин, правда, через 30 дней он уплывет. Дополнительный доход приносят улей и жемчужная ракушка. Мини-игры (лотерея, аукцион) вносят элемент риска.



Если вам по душе воровать у друзей мясо, яйца и шерсть, путь ваш лежит прямиком в **"Звериную ферму"**. Альтруисты получат шанс встать на путь светлой стороны и помочь товарищу вылечить, накормить или напоить животное, что способствует набору опыта. Ничего примечательного, стоит отметить лишь более продуманный интерфейс, чем в "Фармандии", и меньшее количество тормозов.



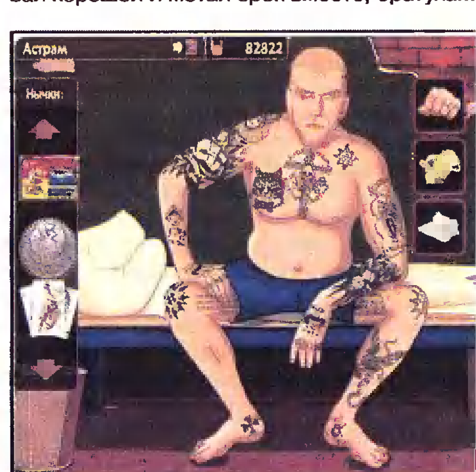
Особо стоит отметить в череде вышеперечисленного ширпотреба **"Зомби Ферму"** — апофеоз мертвецкой фантазии ребят, чьим фетишем, вероятно, служит печально известная Plants vs. Zombies. Печально, потому что я как сейчас помню бессонную ночь, проведенную за высаживанием горохометов и кукурузопульт, перед моим взором масло сносит головы зомби с конусом, а Гаргантюа ломится к несчатным подсолнухам... Беда, как известно, одна не приходит. Не успели спасти мозги от дзен-сада и чудо-дерева, как снова их пытаются... нет, не съесть, а вынести из последних отверстий черепной коробки. Не удивляйтесь, если друзья вас закопали — им просто позарез необходимы мозги, чтобы бездельники зомби выкапывались и работали: добывали камень, дерево, варили гипнозелья, вскапывали грядки и сажали рожь — дабы хозяйство не прозябало, а могилки пустовали. Во имя вуду, доколе? Вот опять мне Юленька подарила медведя с выпученными глазами — куда их девать? А сейчас, под дружный перестук топоров и карканье ворон, я завершаю сей раздел.



Вывод: Игры данного типа поощряют нашу извечную тягу к земле — особенно это применимо к "Зомби Ферме", и мы отдаем дань бесчисленным курицам и золотым рыбкам... с надеждой, что они когда-нибудь перемрут.

Сижу за решеткой в темнице сырой...

"Здарова, братуха, я местный кольщик, кликуха моя Игла. А тебя как кличут?". Этой "малявой" вас встретят в приложении **"Тюряга"**, где томятся в неволе около пяти с половиной миллионов "пацанчиков". Закладывай корешей и мотай срок вместе, братуха...

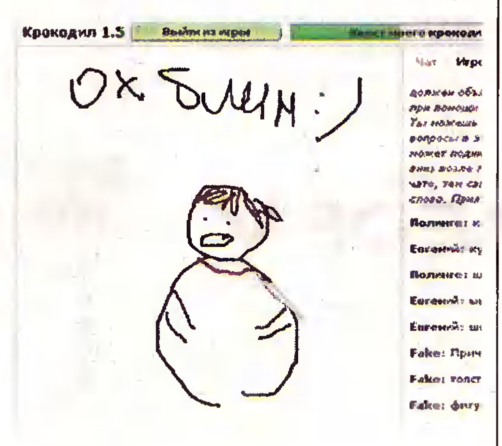


С корешами можно ходить в качалку, увеличивая свою бицуху. Если осерчал на кореша, можешь харкнуть ему в баланду или подкинуть дрожжей в парашу, ну а если совсем уж забурел, то можешь наехать на него... География ограничена проходной, камерой и двором. Посылая корешам подогревы (посылки), ты восстановишь их энергию, и они не забудут про тебя. Выполняя движухи в тюрягах и получая предметы, прячешь их в нычку, а впаривая предметы, зарабатываешь деньги и авторитет. Кликнув на опцию "Развести терпилу", попадаешь за игровой стол, где есть шанс отхватить бонус. В "Разборках" представлены гады, которых нужно мочить. И помни: совместные действия с корешами ведут к успеху... Без финки или самопала в этот раздел лучше не соваться. Свет в конце тоннеля — стать авторитетным зеком, набив крутые наколки, либо конкретным паханом, моча беспредельщиков, а еще есть вероятность подмять под себя все зоны и вскрыть все нычки. Широчайшее поле для деятельности.

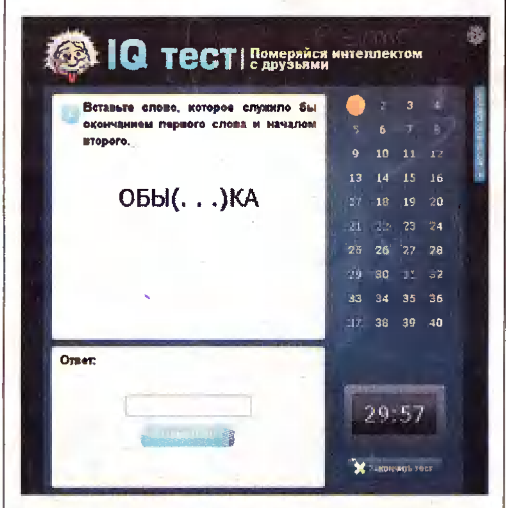
Вывод: Вот она, Мекка для любителей пасть порвать и моргала выколоть... Весьма занятное приложение со своей лексикой и тщательно проработанной атмосферой. Ништяк.

Померяйся извилинами с Анатоле

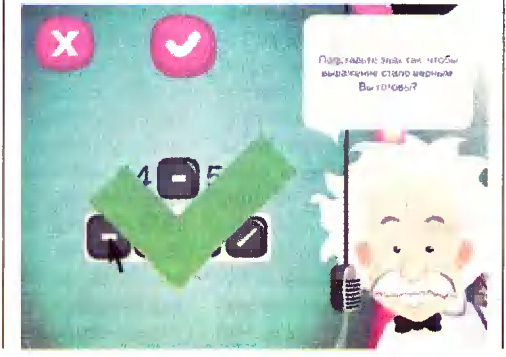
Интеллектуальные забавы "В Контакте" представлены не столь внушительной аудиторией, как приусадебные участки, но тоже имеют право на существование. Лидирует до боли в руках и мимических морщинах знакомая всем знатокам потеха — **"Крокодил"**. Помните эти словесные конструкции а-ля "Карлик Нос у Буратино любовник"? И показывай как хочешь, без помощи языка (если только высунуть оный)... В "Крокодиле" виртуальном придется рисовать, причем задача существенно упрощается: показать нужно только одно слово. Фоном слушаем приятную музычку, переписываемся в чате с соседями по комнате — в общем, приятно убиваем время. У вашего крокодильчика растет хвост — это ваш рейтинг, также постепенно увеличивается клевость.



Нарисовавшись и начатившись, направим стопы к веселому Эйнштейну, дабы проверить свой коэффициент интеллекта в приложении **"IQ Тест Айзенка"**, где в течение 30 минут наше серое вещество будет кипеть от наплыва головоломок, математических и логических задач.



Гораздо забавнее выглядит **"Битва умов"** — там предлагается несколько несложных тестов на скорость (логика, математика, память, визуализация). Но не расстраивайтесь, если по уровню развития вы окажетесь собакой или кошкой. Мое последнее достижение — "баран". Секрет прост: за голоса ваши друзья покупают дополнительное время и бонусы, вызывают вас на дуэли и повышают свой рейтинг.



"Анатоле. Интеллектуальная игра для гениев" погружает в мир словарных определений. Здесь важно не только правильно ответить, но и сделать это быстрее остальных. Помесь "Своей игры" и "Поля чудес" без особых затей. В магазине вы можете купить подсказки, однако это не избавит от скуки. Приложение способно усыпить даже Друзя.



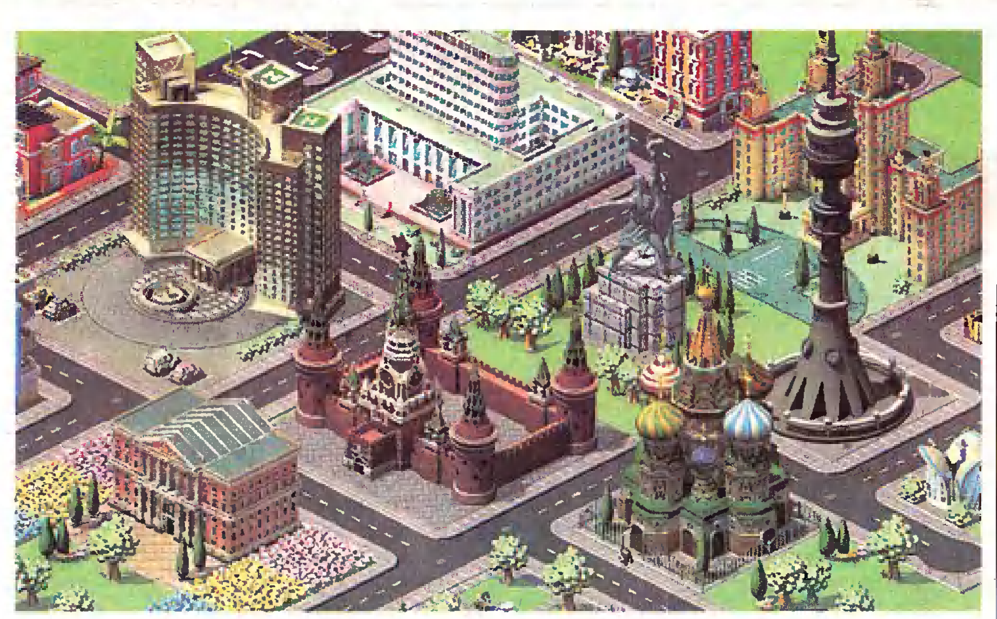
Вывод: Все перечисленные игры узкоспециализированы и ориентированы преимущественно на знатоков и сочувствующих. Если вы не относитесь ни к первым, ни ко вторым — отправляйтесь растить мальков и собирать злаки. По крайней мере, это избавит вас от воплей ярости, плевков в монитор и комплекса неполноценности после невзятых вопросов и нерешенных уравнений.

Огни большого города

Признайтесь, ведь хочется быть мэром сверкающего мегаполиса, вершить судьбы людей, заботиться об инфраструктуре и чувствовать свою важность в схеме мироздания? Наблюдать за копошащимися букашками и курсирующими по трассам машинками с высоты птичьего полета? Эту возможность вам предоставит приложение **"Большой город"**. Выполняя контракты на фабриках, мы зарабатываем деньги и опыт, также опыт добавляется за постройку сооружений, коих богатый выбор: жилые, производственные, развлекательные здания, достопримечательности и дороги. Территорию города можно расширять, а кроме этого — приобретать другие селения. Помните, что население должно быть счастливо, оно требует хлеба и зрелищ, так что регулярно добавляйте в планировку развлекательные комплексы, магазины, спортивные площадки...

"Начни с маленького городка и преврати его в Мегаполис! Воруй аренду у друзей, парализуй их строительство, закармливая едой строителей..." **"Город"** — самое продуманное приложение из тех, о которых я писал до сих пор. Он весьма близок к серьезной экономической стратегии, что и неудивительно: ваши владения не ограничиваются одной землей, есть опция переключения между территориями. Без электричества у вас не получится начать строительство, так что первым делом (после того как вам подарили землю) возведите на ней подстанцию. С жи-




"Большой город"

лых домов вы собираете арендную плату. Игровых валют две — обычные деньги и СитиБаксы. Примечательно, что строительством зданий возможности игры не ограничены. Вам подвластны изменения ландшафта — решайте сами, будет ваш мир водным, пустынным, грязевым или травянистым...

"Адский Ад" — вероятно, одно из самых странных приложений, затрагивающих тему строительства. Здесь вы обустраиваете персональную преисподнюю, в которой мучаете грешников, творивших при жизни непотребное: прятавших под диваном грязные носки, рассылавших спам, угонявших трехколесные велосипеды и т.п. Истязаемые души приносят опыт и прибыль. Здания улучшаются, время их функционирования регулируется по желанию. Чтобы система работала и возводились кошмарницы с душестирательницами, необходимо увеличивать температуру. Чем жарче в Аду, тем лучше. Изредка с неба спускаются агрессивно настроенные ангелы, их атаки нужно отбивать. У друзей воруем прибыль, правда, на любителей халявы нападает цербер, стерегущий вотчину хозяина за печеньки... К сожалению, раздражают баги и недоработки, постоянно всплывающие в игре: то здания пропадут, то валюта у денежных душ не соберется. Хочется посоветовать разработчикам почаще думать о рядовых пользователях и их интересах.



"Средневековье" — стратегия с пошаговым режимом ведения боя, предлагающая вам развить и укрепить свой замок, а также прилегающие к нему угодья. С соседями и другими пользователями вы находитесь в состоянии постоянной войны. Дополнительную защиту при нападении дает замок — чем выше его уровень, тем тяжелее уничтожить ваших юнитов. Пара тактических советов: нанимайте крестьян и используйте их как пушечное мясо, выдвигая в авангард — противник воюет не сам, за него "думает" робот, а он поражает в первую очередь ближайшие цели. Лучше всего развивать королевские пушки (они бьют на четыре клетки) и осадные башни (атакуют через все поле, очень высокая прочность). Не упускайте экономическую составляющую — прокачивайте шахты и лесопилку.



Вывод: Игры этого раздела стимулируют тягу к созиданию и окончательно выдергивают вас из реальности, будьте бдительны...

RPG, могильные раскопки и прочие фантазии вселенной Дурова

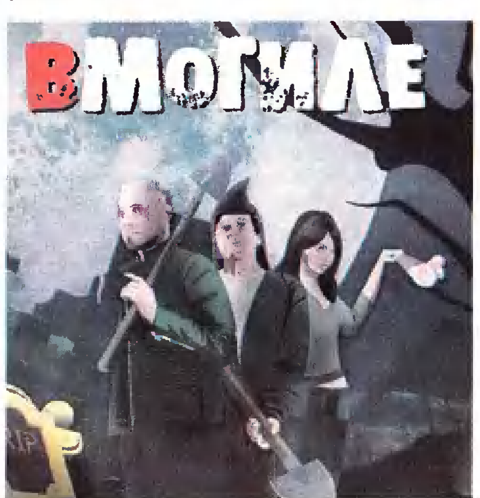
"Легенда" — это первая полноценная браузерная игра, встроенная "В Контакте". Уровень игры сопоставим с такими "монстрами", как My Lands или "Травиан". Движок и графика позаимствованы у "Легенды: Наследия Драконов", и это говорит о многом. Мир игры — это фэнтези, в котором вы можете создать себе персонажа, выбрать его пол и внешний вид (имя присваивается автоматически) — и отправиться в путешествие по загадочному и опасному миру, населенному преимущественно хищными созданиями. Сражаясь с ними, получаем опыт и деньги. Накопив достаточно опыта, получаем новые уровни, за деньги приобретаем доспехи, оружие, эликсиры. Унылый процесс начального раскачивания персонажа — единственный минус в игре.



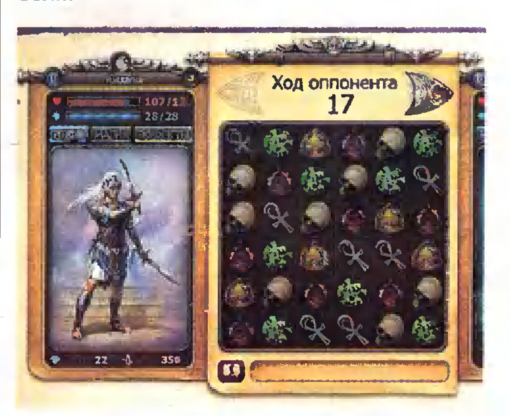
Фанатам классических RPG рекомендую **"Королевство"**, где под умиротворяющий шепот морской волны можно всласть порубить орков и иных супостатов, осмелившихся бродить по окрестностям. Неплохо прописанная квестовая линия (при почти полном отсутствии побочных заданий), приличная для браузерной игры графика и озвучка (плещутся волны, гудят пчелы), простенькая система управления и боя (хотя к атакам цифровыми клавишами надо привыкнуть). Оторваться тяжело...



Кстати, о больных фантазиях. Образец примитивизма и образного потустороннего мышления — игра **"Вмогиле"**. У вас есть могила с гробом, друзья периодически ее посещают, чтобы закопать. Вы откапываетесь и в праведном гневе идете мстить. Пишете эпитафии на надгробных плитах. И все. В склепе продается целый арсенал лопат, радующий глаз набор гробов и оградок. Хороните в свое удовольствие...



Игра **"Небеса"** снабжает всех желающих персональным летающим островом. Отныне вы — Хранитель Древа, вы улучшаете и развиваете свой остров, собираете ресурсы, изучаете заклинания. Монстры прибывают "на облачках" и нападают на ваши владения. Бой разделен на ходы, которые участники делают по очереди. Право первого хода определяется каждый раз случайным образом. На ход выделяется 30 секунд. В конце хода все пустые клетки заполняются камушками, черепами и анкхами сверху вниз. Камни, черепа и анкхи начинают действовать, когда из них составлена последовательность из трех и больше камней, черепов или анкхов "в ряд". Если составлена последовательность из пяти и больше камней, черепов или анкхов — составившему дается дополнительный ход. На итоговую величину воздействия камней влияют параметры вашего персонажа. Бой ведется до того момента, пока у кого-то из персонажей, участников боя, не закончится здоровье. Существует несколько культов, и, соответственно, вы зарабатываете разные бонусы в зависимости от культуры, к которой принадлежите. Количество атакуемых монстров напрямую зависит от количества друзей...



Вывод: RPG "В Контакте" пока не дотягивают до серьезных образчиков и носят, скорее, прикладной характер, но развитие в этой сфере идет семимильными шагами...

Читатель, не обессудь, если какие-либо из твоих любимых приложений не попали в сей манускрипт — нельзя объять необъятное. Тем не менее на основе вышеизложенного мы можем сделать определенные умозаключения. Если вам по вкусу графика, качественный движок и интерфейс — идите и покупайте лицензионный диск с игрой. Социальные приложения преследуют иные цели. Выбираетесь вы с друзьями в кафешку после напряженного рабочего дня, а вам и говорят: "Ваня, я тебя сегодня в "Средневековье" ограбил". — "Ах ты, гад!". Вы пьете... зеленый чай, а после, исполнившись праведного гнева, идете качать королевские пушки. Ибо основа социальной сети — сравнение. Кто не согласен — пересмотрите еще раз последний фильм Дэвида Финчера.

Андрей Павлухин

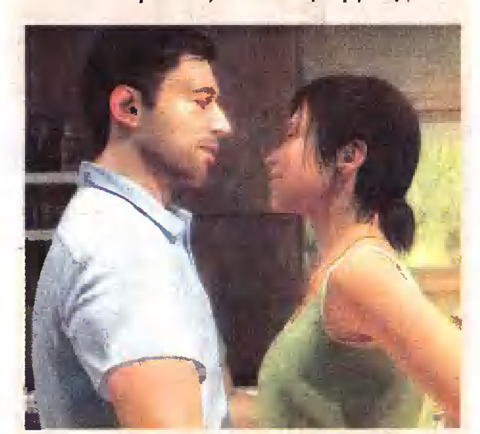
ДАЙДЖЕСТ

Об актерах, слезах и морали

Актеры, принимавшие участие в озвучивании скандальной миссии "No Russian" из шутера **Call of Duty: Modern Warfare 2**, были готовы расплакаться во время чтения своих реплик. Такое откровение в одном из недавних интервью сделал руководитель серии Call of Duty Кит Арам. По словам Кита, на актеров повлияла *"эмоциональная заряженность сцены"*. *"Управлять актерами и слышать, как они говорят по-русски, было куда большим испытанием, чем наблюдать ужасающее зрелище на экране"*, — признался Арам.

Когда же выйдет добавка к Heavy Rain?

Второй аддон к Heavy Rain стал жертвой обстоятельств. Сперва дополнение отложили в сторонку ради издания игры с поддержкой PlayStation Move, а теперь Дэвид Кейдж, глава студии Quantic Dream, занят работой над новой игрой. Впрочем, не стоит переживать — даже сам создатель хочет порадовать фанатов добавкой, а то и несколькими. Но из-за плотного графика Кейдж не может пообещать ничего конкретного. *"Вы не можете знать, чему быть, а чему — нет. Релиз дополнения может состояться в любой момент, но сейчас у нас нет четкого плана на этот счет, поскольку мы разрабатываем совершенно новый проект"*, — сообщил Дэвид.



Крест над уличными бойцами?

В Сети появилась информация о том, что печально известный режиссер Уве Болл занят съемками новой киноленты по мотивам игрового сериала Street Fighter. Фильм с рабочим названием **Street Fighter 3** будет посвящен противостоянию между Рю, Кеном и их злейшим врагом Байсоном. Несмотря на то, что прежние работы Уве были, мягко говоря, ужасны, режиссер гарантирует сохранить весь дух вселенной и уделить большое внимание характерам персонажей. Словом, старина Болл обещает то, чего так не хватает в двух ранее вышедших фильмах по мотивам Street Fighter. Грядущее кино будет полностью самостоятельным и никак не связанным с прошлыми неудачными картинами. Роли Рю и Кена достались актерам Джону Фу и Кэму Жиганде соответственно. Первый известен своей ролью в экранизации Tekken, второй — благодаря съемкам в популярной среди школьниц молодежи киноленте "Сумерки". Кто будет в роли Байсона — пока загадка.

Минус агент

В марте 2010 года шведская студия Starbreeze объявила о том, что останавливает работу над одним из своих текущих проектов. Кандидатов было ровно два: либо очередная игра про Джейсона Борна, либо ремейк стратегии Syndicate. Прошло чуть больше года, а широко известный в узких кругах блогер superannuation натыкается на официальный сайт геймдизайнера Микаэла Линдгрена. Там есть любопытная секция "Резюме", в которой отмечено, что Линдгрен успел поработать вместе со студией Starbreeze над отмененным и не анонсированным проектом The Bourne Ascendancy. Исходя из этого получаем, что шведские разработчики прекратили создание именно игры об агенте Борне. А ремейк Syndicate таки появится на прилавках магазинов.

Максим LieR Паршуто

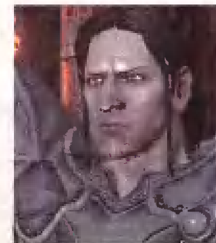
В ДЕСЯТКУ

Самые выдающиеся злодеи

Для вас, уважаемые читатели, наверняка не секрет, что все течет, все меняется. Меняется и "ВР". Сегодня вашему пристальному вниманию предлагается — как результат реформ — новая рубрика "В десятку". Подобные рубрики существуют в каждом втором печатном издании и в профильных телепередачах, поэтому мы не задаемся целью удивить. Просто наша газета решила обзавестись собственным хит-парадом игровой и околоигровой тематики.

Сегодня речь пойдет о тех, без кого мы играли бы только в спортивные симуляторы. Они надолго врезаются в память, они могут вызывать искреннюю симпатию и перетаскивать на себя одеяло геймерского внимания. Хотя вообще-то они — персонажи крайне отрицательные. Итак, встречайте: десятка самых выдающихся злодеев в компьютерных и видеоиграх по версии "ВР".

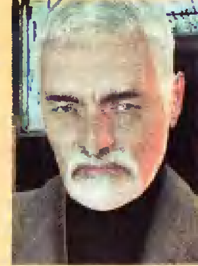
10. Тейрн Логейн Мак Тир. Dragon Age: Origins



Из личного дела: Для клятвопреступников, если верить Данте Алигьери, отведен отдельный круг ада. Когда в земли Ферелдена началось массовое вторжение Порождений Тьмы, а королевские войска приготовились к решающему сражению, Тейрн Логейн Мак Тир, аристократ и военачальник, нарушил все мыслимые клятвы. Он увел с поля боя своих многочисленных солдат и бросил на верную смерть короля Кайлана и воинов ордена Серых Стражей. Цель банальна и понятна всем порядочным негодяям — жажда власти. Впоследствии Логейн обвинил в поражении Стражей, а за выживших назначил награду. В итоге, правда, стремление к трону не сделало его ни богаче, ни здоровее, ни счастливее.

Особые заслуги: Тейрн Логейн — из тех немногих игрозлодеев, которые могут искупить свои грехи при непосредственном участии игрока. Сценаристы BioWare предусмотрели возможность взять Логейна в команду после краха его узурпаторского плана.

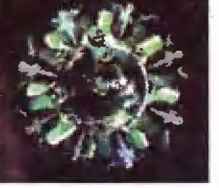
9. Уоллес Брин. Half-Life 2



Из личного дела: Когда оккупанты из соседнего измерения захватили-таки нашу невезучую планету в результате "семичасовой войны", Брин был назначен ими официальной главой новой администрации. Известен как бывший управленец злополучного НИИ из первой части Half-Life. Пусть вас не обманывает интеллигентно-благообразная внешность, Уоллес Брин — нечто среднее между Муссолини и Пиночетом. На подконтрольной ему территории царит полицейский беспредел, жесткий комендантский час, инакомыслие пресекается на корню, а права и свободы граждан сданы в утиль за ненадобностью. Брин обожает в духе современных диктаторов непрерывно вещать с экранов, мол, "мы живем в самой лучшей стране, а все остальные нам завидуют". Осторожен на грани трусости, властолюбив, беспринципен.

Особые заслуги: Предал даже не отдельную нацию, а все человечество разом, подписав контракт с инопланетным Люцифером.

8. Махпелла. "Космические рейнджеры"



Из личного дела: Материнский космический корабль, обладающий разумом, глава неорганической расы клисан. Под ее руководством клисаны терроризировали всю освоенную часть вселенной. Армады агрессоров уничтожали любую разумную жизнь и захватывали целые сектора галактики. Писатель Юрий Нестеренко создал для игры лаконичный, но очень элегантный сюжет. В разгар войны, когда играющий вступал, наконец, в контакт с Махпеллой, оказывалось, что своим кибернетическим мозгом она просто не додумалась до того, что существа из плоти и крови могут обладать разумом. Наивная Махпелла приняла их за инфекцию, которой поражены космические корабли и другие механизмы. И клисаны принялись усердно искоренять заразу, спасая металлических "собратьев". Ведь пришельцы имели твердую уверенность, что каждый межзвездный баркас обладает сознанием.

Особые заслуги: Махпелла — из тех милых созданий, которые умудряются загубить уйму народа, а потом простодушно заявить: "Извините, ошибочка вышла. Но я ж не со зла!"

7. Альберт Вескер. Серия Resident Evil



Из личного дела: Большой поклонник сомнительной продукции корпорации "Амбрелла". Представляет собой классический образец манерного, неизменно элегантного злодея. Обычные человеческие эмоции не властны над Вескером, он убежден в том, что все человечество — стадо, тогда как он сам — пастух. Внешность Вескера — набор негодяйских архетипов: предпочитает черное, носит длинный плащ, перчатки и солнцезащитные очки в любую погоду и время суток. Блондин, волосы аккуратно зализаны, манера общения — презрительно-снисходительная. Основная цель — бесконечное эволюционирование собственного драгоценного организма. Замешан во многих кровавых авантюрах, включая смуту с паразитами-убийцами в Африке.

Особые заслуги: Мерзавец, потерявший человеческий облик в переносном, а после и в прямом смысле.

6. Темный Властелин. Overlord

Из личного дела: Когда Империя Зла в упадке, Зловещая Башня разрушена, а миньоны распоясались, вся надежда на него. Преданный своими компаньонами-авантюристами, бывший некогда персонажем положительным, Властелин собрался с силами и навел в окрестностях порядок на свой манер. И неплохо получилось: по сопатке получили чревоугодники хоббиты, паладин-сладострастец, одуревшие от жадности гномы и потерявшие рассудок эльфы с плотоядными единорогами. А когда выяснилось, что герой игры был марионеткой настоящего Темного Властелина, ему удалось оборвать ниточки, за которые его дергали, и сразить обидчика в почти честном бою. За сюжет в игре отвечала Рианна Пратчетт, дочь того самого сэра Терри Пратчетта, поэтому все получилось крайне занятно и не избито.

Особые заслуги: Будучи хрестоматийным злодеем, оказался более порядочным и благородным, чем его "светлые" оппоненты.

5. Генерал М. Байзон. Серия Street Fighter

Из личного дела: Генерал М. Байзон — образ собирательный. В нем без труда высматривается что-то от нацистов прошлого века, что-то от латиноамериканских диктаторов, к этому добавлены знания боевых искусств, мистицизм и НФ-фокусы. Байзон то занимается направленными мутациями для создания суперсолдат (в итоге получается зеленое чудо-юдо Бланка), то практикуется в бытовом применении секретов бессмертия, перенося свое сознание в искусственно выращенное тело. В общем, затейник еще тот. В экранизации 1994 года генерала сыграл Рауль Хулиа, глава семейства Аддамс из кинодилогии Барри Зонненфилда. Актер подурачился от души, и смотреть на него было гораздо интереснее, чем на "мускул из Брюсселя" Жан-Клода Ванн Дамма. К сожалению, эта роль стала одной из последних для Рауля Хулиа.

Особые заслуги: Генерал М. Байзон — персонаж легендарной серии файтингов, поэтому любой желающий может сделать его своим Альтер эго и врезать каблуком армейского сапога в ухо какому-нибудь гламурному каратисту Кену.

4. Альма. Серия F.E.A.R.



Из личного дела: Дочь преуспевающего ученого, обладательница мощнейшей экстрасенсорной энергии. Альма стала объектом бесчеловечных экспериментов, целью которых было получение сверхтелепатов для управления армией клонированных солдат. Причем научными изысканиями занимался лично папаша. В процессе интенсивных исследований девочку замучили до смерти, но после физической гибели Альма вернулась мстительным призраком, став еще сильнее и поставив на уши родной город. Альма могла диктовать свою волю любому человеку, разрывать тела усилием мысли и даже смешивать с реальностью миры из собственного искалеченного подсознания, причем миры эти населяли отнюдь не белочки с зайчиками. Вся серия F.E.A.R. в общем и сама юная ведьма в частности — яркий пример необратимой глобализации. Из японского фольклора взят образ духа женской мести — юрей, финны из команды Remedy дали игрокам возможность замедлять время, а гонконгский режиссер Джон Ву привнес в перестрелки зрелищную хореографию. Все это и немного больше вы встретите в хоррор-шутерах F.E.A.R. Но главное достояние игры — жуткий и печальный образ девочки Альмы.

Особые заслуги: Альму жаль. Но держаться от нее следует подальше.

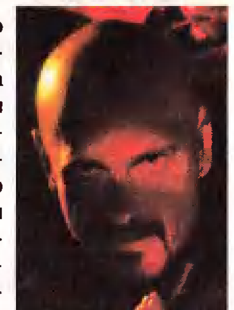
3. Принц Артас Менетил. Серия Warcraft



Из личного дела: Перспективный молодой паладин, наследник королевского престола и на заре карьеры — непримиримый борец со злом. Принца сгубили непомерные амбиции, помноженные на мстительность и необоснованное упрямство. Когда королевство Лордерон поразила магическая чума, превращающая мирный люд в зомби, принц взялся за борьбу с эпидемией с таким пылом, что вскоре преступил все пределы разумного. Руководствуясь принципом "цель оправдывает средства", Артас вырезал гражданское население и предавал союзников. Вскоре точка невозвращения была пройдена, а когда в руки к нему попал могущественный проклятый клинок Фростморн, Артас незаметно для себя самого превратился из светлого паладина в Рыцаря Смерти. Щеголяя новыми мрачно-вычурными доспехами, поседевшими волосами и бледной физиономией, принц вернулся в столицу и унаследовал престол очень своеобразным способом — зарезав отца прямо на троне.

Особые заслуги: Усилиями разработчиков из Blizzard игрок может пройти с Артасом путь от героя к злодею, прочувствовав лично весь процесс духовного падения и морального разложения.

2. Кейн. Серия Command & Conquer



Из личного дела: Своим восхождением на вершины власти Кейн обязан глобальной катастрофе — поражению Земли ядовитым инопланетным минералом. Кристаллические образования, получившие название "тиберий", быстро разрослись по поверхности планеты — и вскоре люди столкнулись с проблемой нехватки жилого пространства. Как принято в любом прогрессивном обществе, особы состоятельные и влиятельные смогли обеспечить себе безопасность и комфорт, в то время как пролетарии оказались в бедственном положении. В этот темный час на сцену вышел Кейн, прирожденный лидер, политик и интриган. Он объединил вокруг себя отчаявшихся и обездоленных, начав борьбу за место под солнцем для тех, кому не повезло с социальным статусом. Но под его началом никто не размахивал транспарантами и не голосил в рупор. Средствами борьбы стало огнестрельное оружие и взрывчатые вещества. Созданное Кейном Братство NOD оказалось религиозно-террористической организацией. Влияние главы было столь велико, что члены Братства фанатично преклонялись перед ним. Исполнитель роли Кейна в многочисленном видео для игр "тибериевой" серии Джо Кукан — такой же харизматик, как и его персонаж. Кукан активно общается с поклонниками, регулярно посещает игровые выставки (побывал и в Москве на "ИгроМире"), много шутит, смеется и не выпендривается. За что и пользуется уважением.

Особые заслуги: Кейн — самый неоднозначный злодей десятки. Он успел побывать и угрозой цивилизации, и ее спасителем, и террористом, и мессией.

1. Джокер. Batman: Arkham Asylum

Из личного дела: Один из величайших негодяев от мира комиксов, впоследствии перебравшийся на большие экраны и с недавних пор злобствующий в компьютерных и видеоиграх. Увидел свет в стенах мегакорпорации DC Comics. Всю свою сознательную жизнь Джокер был гангстером и убийцей (по другой версии — комедиантом). После инцидента, изуродовавшего его внешность, слетел с катушек, хотя сумасшествие невероятным образом совмещается в нем с гениальным интеллектом (IQ — 190). Как и о прошлой жизни Джокера, по поводу рокового случая имеются различные сведения. В фильме Тима Бертона гангстер окунулся в токсичные отходы, у Криса Нолана в "Темном рыцаре" Джокер вообще рассказывает о своем увечье самые разные небылицы. В 2009-ом малоизвестная студия Rocksteady сотрясла игровое комьюнити мощным взрывом — экшеном Batman: Arkham Asylum. Слагаемых успеха в этом комикс-боевике немало, но отдельной статьей проходит невероятно яркий образ Джокера. Он был доставлен Бэтменом в лечебницу тюремного типа Аркхэм и вскоре устроил там свой фирменный бардак с поджогами и массовыми беспорядками. Особо удачной вышла озвучка злодея, за нее отвечал джедай всея галактики Марк Хэмилл. Актер вложил в своего персонажа всю душу, и результат, мягко говоря, впечатлил.

Особые заслуги: Джокер — ходячий генератор безумия и хаоса. Его дьявольского шарма хватит на целую бригаду злодеев и негодяев. А шизофренический хриплый хохот — однозначно более яркое впечатление, чем угрюмое ворчание Темного рыцаря.

Алексей Корсаков

Жанр: *стратегия в режиме реального времени*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Firefly Studios*
Издатель: *SouthPeak Interactive*
Похожие игры: *серия Stronghold, серия Age of Empires*
Дата выхода: *III квартал 2011 года*
Официальный сайт игры: *www.stronghold3.com*



АНОНС

Firefly Studios' Stronghold 3

Баллада о коровах массового поражения

В сегодняшнем обществе сложилось несколько ошибочное мнение о Средневековье. Каждый второй наш с вами современник считает, что очень хорошо разбирается в медиевалистике. Вскоре между делом выясняется, что набор тем для разговора достаточно стандартен и ограничен: крестовые походы в Царство Небесное, подвиги Орлеанской Девы, озорные лучники из Шервуда, грохот пороха, постепенно заглушающий свист стрел, песнопения менестрелей и сказания о Камелоте. Почерпнуть знания о той самой эпохе можно как с помощью книг, лекций и кинофильмов, так и посредством компьютерных игр. Серия стратегий Stronghold относится к исторически достоверным проектам. 700 лет назад все было приблизительно так, как на экранах мониторов.

Первая часть Stronghold, вышедшая в самом начале века, позволяла игроку с головой окунуться в административный процесс феодального периода. Баланс между управленческими функциями и задорным рыцарским мордобоем был выдержан без пяти минут идеально. Игра заслуженно получила высокие оценки прессы и продалась внушительным тиражом. Сиквел вышел в полной трехмерности и при этом ухитрился оказаться слабее оригинала. К счастью, анонс третьей игры все же разнесся по городам и весям.

Теперь позвольте небольшое печальное отступление. Ныне жанр стратегий переживает далеко не лучшие времена. Искусство командовать и завоевывать в наши дни все больше не у дел. Сериал C&C подает весьма условные признаки жизни, Supreme Commander остановился на цифре 2, легенды вроде Myth и Ground Control остались в побитом голодной молью прошлом. Некоторое время бастионы стратегий крепились силами студий с просторов СНГ, но к настоящему моменту из бывшего Союза также не шлют добрых вестей. Несколько спасают плачевную ситуацию студии Relic и The Creative Assembly со своей нетленной серией Total War, да еще несколько героев игрового производства. И ярким лучиком RTS-света в консольном царстве является несущаяся на всех парах к релизу третья часть Stronghold. В ней разработчики взяли уверенный курс на успешную первую игру франчайза.

Сутью и плотью Stronghold является смешение в равных пропорциях хозяйственной и военной части. Нынешние стратегии в подавляющем большинстве своем основное внимание уделяют силовому способу разрешения конфликтов. Даже в признанных лидерах, таких как Warcraft и Starcraft, строительство и экономическое развитие являются хоть и важной, но второстепенной задачей. Обустроив базу, игрок сразу же устремляется к противнику, неся смерть и хаос, а многие миссии сюжетной части указанных игр вовсе обходятся без мирного зодчества. Доказательством строгого баланса в Stronghold 3 является наличие двух отдельных кампаний: экономической и милитаристской. В первой мы станем налаживать производственный процесс отдельно взятого феодального удела, возводить сеновалы и мельницы, подгонять ленивых смердов, засеивать поля кукурузой и искоренять свинокрадство. Во второй — тренировать хмурых лучников и щитоносцев, готовить баллисты, отстраивать стены повыше и, как итог, изводить соседних баронов, разрушая их хлипкие постройки и накладывая на чужие сокровища потные от жадности руки.

Экономику обещают представить в лучшем виде, с вниманием к многочисленным деталям, но без занудства. Основа основ — любимые играющей общественностью производственные цепочки. Построив, к примеру, мельницу, не ждите автоматического прибавления в закромах хлебобулочных изделий: сперва туда нужно доставить выращенные злаки и, смолов и получив муку, тащить оную в пекарню. Камни из каменоломни должен обработать каменотес, лишь тогда появится возможность возвести что-нибудь монументальное. Для получения колюще-режущих предметов в кузницу следует доставить железо, которое еще необходимо получить из руды.

Важное значение имеют топографические нюансы: лепить здания где ни попадя не рекомендуется. Замок, сердце вашей маленькой империи, лучше поставить на возвышении — там его легче оборонять от любителей халявного золота. Дороги, артерии этой микроимперии, стоит прокладывать после тройных расчетов, чтобы соединить максимальное количество полезных объектов. Домики пезантов следует ставить так, чтобы работяги не проживали на отшибе, иначе трудиться средневекового колхозника не заставишь. Отсюда вытекает еще одна особенность игры: рабочий коллектив не так просто удержать в узде крепостной повинности. Если не обеспечить достойные условия быта и досуга, селяне и обитатели цитадели снизят свой КПД до нуля, а то и уйдут в минус, начав тащить все, что плохо лежит, и исчезать в продолжительных запоях.

Говоря о замке как таковом, стоит сказать, что реализация процесса строительства выполнена на невиданном доселе уровне. Так, стены, представленные у конкурентов серии Stronghold (а вы знаете много конкурентов серии Stronghold?) прямыми блоками и секциями, можно будет изгибать под любым углом и при желании завязать бубликом. Для архитектурных изысков будет доступно огромное количество башен и башенок, ворот, мостов, арок, донжонов и контрфорсов. Каждый желающий, отбросив сложившиеся традиции, сможет отстроить замок своей феодальной мечты, сколь фантастичной ни оказалась бы финальная версия резиденции. Для не наигравшихся в детстве в конструктор студия Firefly расстелила красную ковровую дорожку и приглашает наверстать упущенное.

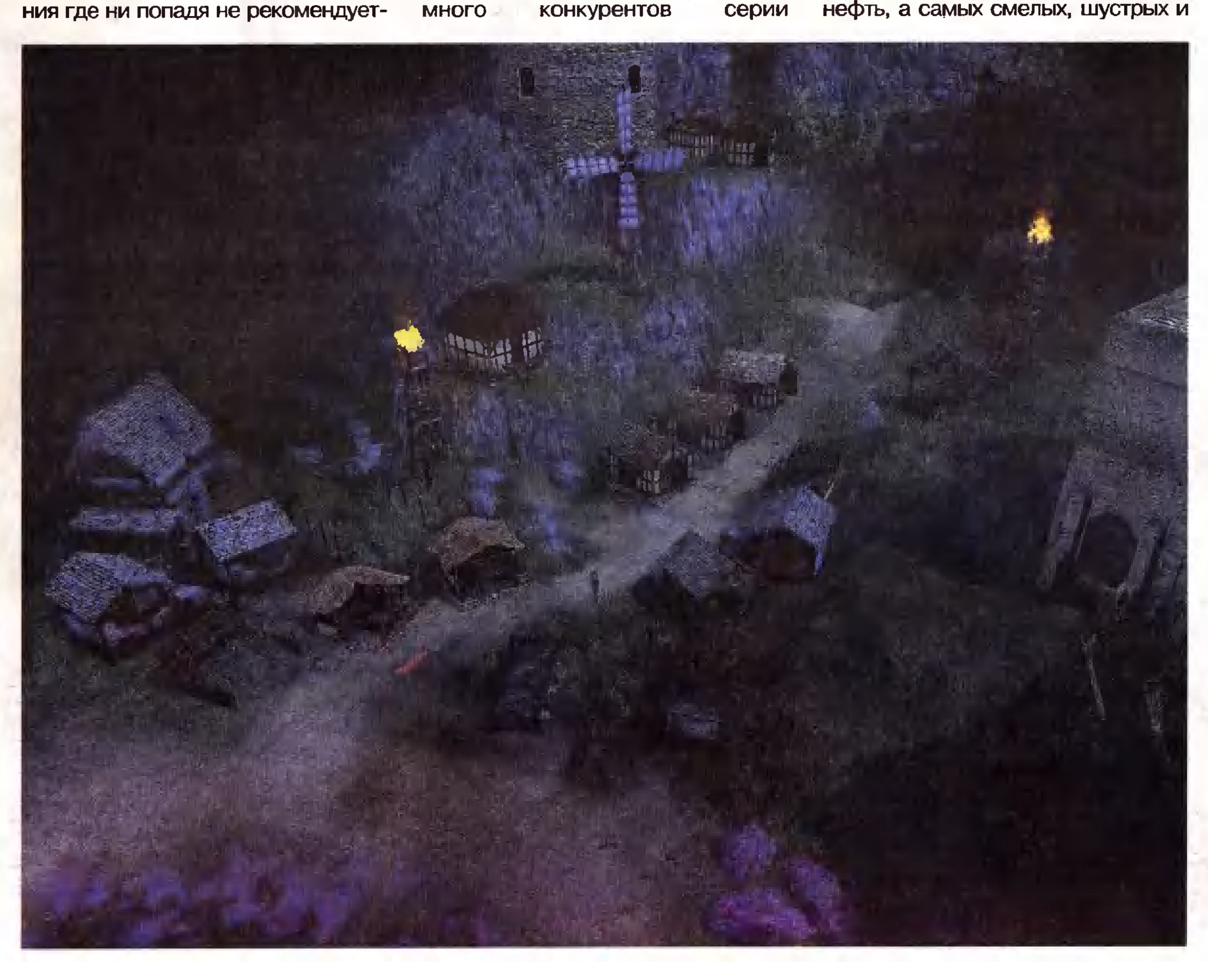
Военная составляющая проекта освещает лишь один элемент средневековых разборок. Но как освещает! Защита замка, кроме банальной стрельбы со стен из луков и арбалетов, предусматривает массу способов неприятно удивить штурмующих. На них покатятся бревна, если, конечно, игрок додумается построить цитадель на крутом холме. В заранее вырытых рвах запылает нефть, а самых смелых, шустрых и глупых обольют кипятком и горюче-смазочными материалами. Арсенал уловок атакующих не менее богат. Количество осадных орудий впечатляет: здесь вам и баллисты, и катапульты, и требуше. Не забыты тараны, лестницы и такие мелочи, как осадные щиты. Особое внимание хочется уделить снарядам, которыми мы будем бомбардировать оппонента. В катапульту разрешат зарядить камень или горшок с "греческим огнем". Но интереснее всего — перебросить через стену неприятельского замка, ни много ни мало, дохлую корову. Покойная Буренка принесет с собой в стан неприятеля охапку заразных болезней, серьезно понизив обороноспособность. Никакой, кстати, выдумки: в Средневековье из катапульт и не таким стреляли, лучше не упоминать.

Нововведением является упорядоченная смена дня и ночи. И если днем пытливому взору открыта вся карта, то ночью Stronghold преображается. Под покровом тьмы скрываются любые передвижения и маневры. Ваши войска, равно как и головорезы противника, при наличии смекалки и везения могут застать врага врасплох и захватить местные "почту и телеграф". Так как наблюдательных вышек с прожекторами и пулеметами MG-34 еще не придумали, придется выкручиваться подручными средствами — жечь, к примеру, костры и направлять в патруль служивых с факелами.

Особый интерес по понятным причинам представляет мультиплеер. Какой бы увлекательной ни вышла кампания, гораздо интереснее мериться замками с живым соперником, спор здесь неуместен. К тому же, создатели обещают добавить в свое детище очень гибкую систему рейтингов. Система эта будет вести учет лучших игроков отдельно для каждой страны, региона, города и чуть ли не хутора. "Чемпион Кобрина по Stronghold 3" — определенно звучит.

С технической стороны триквел выглядит симпатично, но восторга пока не вызывает. Все модели аккуратные, цветовая гамма насыщенная и приятна глазу. Здорово выглядят разве что рассветы и закаты. Но есть основания думать, что к моменту появления игры на прилавках картинка сможет-таки удивить, ведь в Stronghold 3 используется тот же графический движок, который недавно очень неплохо проявил себя в Arcania: Gothic 4. Радует наличие в проекте реалистичной физики, ведь без масштабных баталий и повсеместного разрушения не обойдется. Башни, стены и постройки будут обрушиваться максимально правдоподобно и эффектно, повреждение одного фрагмента замка сможет повлечь падение соседних конструкций. Вырисовывается очень интересный и свежий элемент геймплея — тактическое планирование деструктивной деятельности. Тельце каждого участника средневековых страстей обработано технологией Ragdoll. Благодаря этому градус зрелищности значительно повышается, ведь в ход идут тяжелые снаряды метательных машин, катящиеся валуны и средневековые бомбы из сырой нефти. Так что даже с учетом того, что разработчики придерживаются исторического реализма и обходятся без драконов, Барлогов и Завулонов, посмотреть, видимо, будет на что.

Совсем скоро для поклонников писателя Вальтера Скотта и режиссера Ридли, кстати, тоже Скотта наступят счастливые времена. Выстроить по камушку грозный или элегантный замок, окунуться в перепетии сложной жизни принцесс, шутов и палачей, полюбоваться, как коровы грациозно летят в сторону обидчика, — большего для любителя исторических стратегий и не нужно.



Алексей Корсаков

АНОНС

Battlefield 3

Возвращение на поле боя

Вот уже шестой год идет с момента выхода Battlefield 2. За это время DICE выпустили спин-офф, рассказывающий о войне будущего, две части Bad Company, одна из которых вышла на PC, и бесплатный эксперимент Heroes. Но все ждали, когда разработчики анонсируют триквел. И вот этот час настал: Battlefield 3 выйдет уже этой осенью, и, судя по доступной информации, это будет апофеоз жанра милитари-шутеров.

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *EA Digital Illusions Creative Entertainment*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Battlefield*
Дата выхода: *IV квартал 2011 года*
Официальный сайт игры: *www.ea.com/battlefield3*

Надо с уважением отнестись к DICE: они уже много лет вынашивают концепт нового Battlefield, но им не хватало одного — мощного движка, который потянул бы все задумки. В то время как остальные разработчики клепали одинаковые шутер-аттракционы (см. серию Call of Duty), шведы кропотливо, с присущим им спокойствием готовили переворот в жанре. И чтобы получить достойную технологию, DICE некоторое время прописывали код нового движка. В итоге получился Frostbite, который будоражил воображение игроков в обеих Bad Company: в первой части взрывались стены и разные мелкие объекты, а во второй можно было сравнять с землей уже целый дом. Также, помимо неплохой разрушаемости, были правдоподобная анимация и динамическое освещение. Но, как оказалось, и этого было недостаточно для реализации всех планов компании. Поэтому отдельная группа программистов еще до разработки Bad Company 2 была усажена за написание новой версии "моторчика" — Frostbite 2.0, пока остальная часть студии занималась другими проектами.

В итоге получилась действительно мощнейшая технология, непохожая на Frostbite, так как все аспекты переделывались практически с нуля: инструментарий, алгоритмы оптимизации и прочие компоненты, такие как рендеринг, освещение в реальном времени, многоуровневый звук, еще более масштабная разрушаемость и тщательная анимация. Разработчики сами еще до конца не освоили движок и только начинают испытывать его возможности. Чтобы показать способности технологии, они приводят пример: "моторчик" вполне может смоделировать полное разрушение Бурдж-Халифа — самого высокого здания в мире, которое находится в Дубае.

С такими фишками DICE уже могли задуматься над реализацией игры, которая, в общем-то, предназначалась бы для следующего поколения консолей, но она уже готова выйти на текущем "железе". "Вам не обязательно ждать Xbox 720 или PlayStation 4, — говорит исполнительный продюсер Патрик Бах. — Мы хотим донести до вас эти впечатления как можно скорее — и сделать это на всех основных платформах". Правда, еще неизвестно, какая конфигурация должна быть у компьютера, чтобы запустить это чудо во всей красе (обладатели консолей ехидно усмехаются и потирают руки в ожидании графического прорыва).

Под контролем Frostbite 2.0 ничто на поле боя не сможет избежать уничтожения. Многоэтажные здания будут разрушаться до основания, и это не будет выглядеть так, как в других играх: типа, большая текстура дома "упала" и подняла столб пыли — нет, здание будет превращаться в руины по-настоящему. Когда снаряд РПГ будет запущен в строение, сила взрыва нанесет серьезный урон именно так, как происходит в жизни: взрывная волна выбивает окна, превращая фасад в мелкую крошку. Но тут стоит оговориться: это не значит, что можно взять ручной гранатомет и разрушить многоэтажку — для этого понадобится как минимум пара залпов из "Абрамса". Разрушения нам обещают всамделишные — это не голливудский боевик, в котором главное — спецэффекты. В Battlefield 3 будут зрелищные, но реалистичные боевые действия. Если вы испугались, что проект выйдет хардкорным, то спешим вас успокоить: это не Operation Flashpoint или, не дай бог, ArmA 2.

Помимо разрушаемости, в игре будет потрясающее освещение — Bad Company 2 представила динамическое освещение, но просчет всех деталей требовал больших системных затрат. Frostbite 2.0 изначально экипирован мощными технологиями: отложенным освещением, radiosity в реальном времени и динамическими тенями. Как и светотень, анимация персонажей в Bad Company 2 выглядела достаточно симпатично, но была далека от идеала. После завершения проекта DICE начали рассматривать решения от сторонних разработчиков, таких как Havok и Natural Motion. Но впоследствии они выбрали технологию ANT, которая используется в играх EA Sports. Хоть программа не была готова для создания шутера, DICE смогли интегрировать ее во Frostbite 2.0 и адаптировать к военному сеттингу. Используя быстрое прототипирование, доступное в ANT, шведы создали очень правдоподобную анимацию. Чтобы все выглядело еще реалистичнее, разработчики пригласили настоящих солдат для захвата движений: кто лучше профессиональных вояк знает, как правильно перемещаться на территории боевых действий!? Противники и товарищи главного героя теперь будут двигаться и действовать более разумно, в зависимости от обстановки. Искусственный интеллект сможет быстро менять условия своего поведения с учетом места действия и персонажей, которые находятся рядом.

От всего перечисленного не отстает и звук. Сейчас Bad Company 2 — уже одна из лучших в плане аудиоряда игр в жанре, но в DICE не намерены останавливаться. Для Battlefield 3 директор по звуку Стефан Стрэндберг и его команда записывали звуки оружия и боевой техники во время учений шведской армии, где участвовала пехота, танки и вертолеты. Свист пуль имеет важное значение для игры, поэтому выстрелы записывали на различных дистанциях, таким способом добиваясь реалистичности. "Лишь чистая мощь оружия. Это незабываемо, когда сам присутствуешь на месте. Передать это через колонки или наушники — настоящая проблема. Но мы делали это раньше и сделали еще лучше сейчас". То, что мы услышим в Battlefield 3, — настоящая война. Над игрой работает огромная команда — вдвое больше, чем над Bad Company 2, и в четыре раза больше, чем над Battlefield 2.

Из всего вышеописанного становится понятно, что с технической стороны Battlefield 3 является почти идеальным, а в некоторых аспектах — прорывным милитари-шутером. Самое время поговорить о геймплейной стороне проекта. В третьей части Battlefield будет сингл и мультиплеер. Многие высказывали скепсис по этому поводу, так как боялись, что DICE не справятся, по сути, с двумя играми. Однако разработчики утверждают, что сделают и мультиплеер, и сюжетную кампанию на высоком уровне. Да и как-то странно выпускать игру ААА-класса в 2011-ом году без одиночного режима или без мультиплеера. О сюжете пока известно мало, однако кое-какие подробности все же имеются. Так, например, мы знаем, что действие игры будет происходить в 2014-ом году, а сам сторилайн будет подаваться в виде допроса. Повествование ведется от имени сержанта морской пехоты Блэка, который рассказывает о каком-то инциденте, случившемся в Ираке. Такой способ подачи избавит игру от скучных моментов, давая игроку поучаствовать только в самых важных и ярких событиях в разных уголках мира: действо будет происходить не только в Ираке, по крайней мере, на мультиплеерных картах.

В случае с Battlefield сингл — не главное, хотя сами разработчики говорят, что с маниакальным вниманием относятся к обоим аспектам игры. Помимо сингла, заявлен кооператив — еще не понятно, будет это прохождение сюжетной кампании с друзьями или отдельные миссии, как в Modern Warfare 2. О мультиплеере тоже известно мало. Будет присутствовать в больших количествах боевая техника, в т.ч. авиация. Кстати, есть шанс, что на самолетах дадут полетать и в сингле. Еще в мультиплеере присутствует деление на классы, коих будет четыре, модная ныне прокачка, возможность кастомизации внешнего вида персонажа по своему вкусу; но все в разумных пределах: не будет никаких шляпок с перьями или гламурных розовых ботинок — все-таки это серьезный милитари-шутер, а не Team Fortress 2. Также будет впечатляющее число игроков на одной карте — 64, однако только на PC. На приставках — всего 24, и DICE не собираются ничего здесь менять, что несколько необычно в век консолей. Хотя Electronic Arts в последнее время уделяет большее внимание PC-аудитории, скептикам впору задуматься о скорой смерти PC-гейминга.

EA и DICE настолько уверены в своем успехе, что впервые в истории собираются выпустить Battlefield в конце года, а не заполнить пустующую нишу весной, когда конкуренция значительно меньше. Battlefield 3 лоб в лоб столкнется с такими гигантами, как Gears of War 3 и, как уже по традиции завелось, новой, еще не анонсированной частью Call of Duty. И если раньше та же Bad Company выходила так, чтобы не попасть под огонь Call of Duty, то сейчас Бобби Котику стоит задуматься, сидя в офисе Activision, о дате релиза очередной CoD-пострелушки.

Александр Михно

АНОНС

A Game of Thrones: Genesis

Интриги, скандалы, драконы

Жанр: *стратегия в режиме реального времени*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Cyanide Studios*
Издатель: *Focus Home Interactive*
Похожие игры: *серия Total War*
Дата выхода: *лето 2011 года*
Официальный сайт игры: *agot-genesis.com*

Джордж Реймонд Ричард Мартин, безусловно, заслуживает отдельной статьи, но ее пришлось бы отложить до маловероятного появления приложения к "ВР", которое называлось бы "Литературные радости". И хотя большинство читателей наверняка знакомы с великолепным творчеством писателя, вкратце напомню: Джордж Р. Р. Мартин с 1976-го года радует поклонников высококачественной научной фантастики и фэнтези оригинальными, увлекательными и к тому же умными и содержательными произведениями. Визитной карточкой мастера стало пренебрежение штампами и канонами, а также невиданная доселе в жанре реалистичность, сколь фантастичен ни был бы замысел очередного романа. Созданные им миры далеки от набивших оскомину условно средневековых полигонов для очередного могучего варвара или пыльных планет с нехожеными тропинками. На страницах его книг разворачивается действие, абсолютно непредсказуемое как в основных сюжетных поворотах, так и в незначительных событиях и поступках персонажей. Если бы Мартин вдруг написал сценарий для мексиканской "мыльной оперы", психбольницы мгновенно наполнились бы домохозяйками и пенсионерками. При всех сюжетных изгибах в написанное сложно не поверить, ведь писатель невероятно убедителен во всем, включая примеры мелкого бытовизма. А герои произведений Мартина гораздо живее, чем вполне себе материальный посиневший от водки Толик с третьего этажа. Величайшим на сегодняшний день творением мастера является незаконченный пока эпический цикл "Песнь льда и пламени", игровая версия которого куется в недрах французской студии Cyanide.



Команда Cyanide при первом приближении ничем не примечательна. Но, если взглянуть пристальнее, выясняется, что в их портфолио, кроме ну очень нишевых велосипедных менеджеров, присутствуют Chaos League и Blood Bowl. Игры эти особо ценны в наше время разгулявшегося клонирования, когда один шутер — зеркальное отражение другого. А указанные выше игры — очень самобытные симуляторы фэнтезийного американского футбола. Причем выполненные на достойном уровне, причем Blood Bowl — по лицензии мира Warhammer Fantasy Battles. И пока одни разработчики безуспешно пытаются переплюнуть Diablo, весельчаки из Cyanide предлагают возглавить команду кряжистых хулиганистых гномов и обыграть команду эльфов или гоблинов, сопровождая матч кровопусканием и членовредительством. В 2009-ом французы выкупили эксклюзивные права на создание игр во вселенной "Песни". Вскоре было объявлено о начале разработки масштабной стратегии A Game of Thrones: Genesis. Вплоть до недавнего времени "цианиды" хранили радиомолчание, показав публике лишь пару концепт-артов. И когда заинтересованная общественность уже начала волноваться, в Сеть просочились первые подробности. А сайт RTSGuru.com взял в плен геймдизайнера проекта Реджиса Робина, и тот — видимо, под пытками — рассказал много интересного.

Итак, королевство Вестерос. На этих землях правят Великие Дома, но превыше всего — воля короля, сидящего на Железном троне. Цель игроков в A Game of Thrones: Genesis — примостить на этот трон цифровое седалище лидера избранной фракции. На пути к всевластию придется применять не только грубую военную силу, но и экономические методы воздействия, а также проводить ловкие политические маневры.

Остановись, читатель, слюнявящий палец, чтобы перевернуть страницу со словами: "Видели тысячу раз!" Стратегия от Cyanide имеет немало оригинальных черт и достоинств. О главном: имея глобальный масштаб конфликта, игра решительно задвигает на задний план толпы пехотинцев и рыцарскую конницу. Взамен предлагаются иные методы: дипломатия, разнокалиберные финансовые хитросплетения и изощренный шпионаж. В отличие от серии Total War, игроверсия "Песни" уделяет способам непрямого воздействия на противника особое внимание, выходя на новый, высочайший уровень проработки. Отказываться от разномастных умельцев меча и топора никто не собирается, и битвы будут по-хорошему напоминать опять же серию Total War. Но более эффективными юнитами окажутся соглядатаи, дипломаты и убийцы, которые, кроме ловкого удара кинжалом, могут осуществить пленение вражеского генерала, наместника или члена семьи. А после вам предоставится возможность обменять его на выкуп, вдоволь пошантажировать оппонента или придушить узника. Можно и нужно завлекать к себе перебежчиков из вражеского стана. Благородные и миловидные леди из вашего Великого Дома могут быть использованы для соблазнения значительных политических фигур по ту сторону баррикад. Очень свежей видится перспектива заключать помолвки между молодежью вашего и чужого Домов. Было? А как вам возможность разорвать помолвку в последний момент, перевернув дипломатическую ситуацию с ног на голову? Различные виды соглашений заключаются как в официальном порядке, так и в строгой тайне, имея при этом совершенно иной характер. И, если вы все же решите пойти по пути грабежа и разрушения, двинув на недруга стройные вооруженные ряды, будьте готовы к тому, что хитрый ворог перекупит ваших наемников, а вояк, преданных на идейной основе, уморит голодом, нажимая на экономические рычаги. Таким образом, игроку предлагают нырнуть с головой в мир подковерной борьбы и могущественных безжалостных личностей, предпочитающих оставаться в тени. В мир, судьба которого решается вдалеке от поля боя.

Одиночная кампания создается под тщательным надзором Джорджа Мартина. Она стартует за 700 лет до начала книжных перипетий. Нам предлагают поучаствовать в исторических событиях, лишь упомянутых в романах. Как пример — вторжение Эйегона Завоевателя. Дальше — интереснее: нас перенесут во время действия того самого книжного цикла. И перед нами предстанут все события, описанные писателем, ликуйте, поклонники талантливой фэнтезийной прозы в твердых переплетах! Особая интрига в том, что разработчики обещают осветить события "Танца с драконами", пятого романа "Песни льда и пламени". А роман этот, к слову, ждут с февраля 2007-го, и на сегодняшний день дата выхода по-прежнему неизвестна. Нешуточные страсти предлагает мультиплеер на восьмерых человек, а вот кооперативное прохождение пока находится под вопросом.

Разработчиков стоит заранее поблагодарить за правильный подход к работе с лицензией. Они намерены перенести на мониторы не только внешний антураж исходного произведения, как это делают некоторые лентяи из уютных офисов. Антураж — уже заслуга, хотя более талантливые игроделы могут осилить познание тонких субстанций и на выходе дают ощутить ее — атмосферу. Самые лучшие вместе с антуражем и атмосферой передают суть, смысл и механику процесса. Как пример — дилогия The Chronicles of Riddick, где игрок, натурально, мог почувствовать себя межзвездным уголовником. Или серия Aliens vs. Predator, где можно было примерить на себя шкуру космического егеря или хитиновый панцирь неведомой зверушки со сдвоенной челюстью. Или Ghostbusters: The Videogame, где очень точно показывались тонкости охоты за привидениями в исполнении неунывающей команды. Да что далеко ходить: белорусская команда Wargaming.net оказалась со своей стратегией гораздо ближе к "Обитаемому острову" Стругацких, чем халтурщики, выпустившие несколько поделок к выходу фильма Бондарчука. Также следует знать, что Genesis рассчитана на игрока пытливого и морально готового к трудностям и сложному обучению. Таким образом, казуалы отправляются на виртуальные фермы полоть укроп, ну а мы с вами, пожалуй, останемся.

Робин Реджис так высказался по существу грядущей стратегии: "Мы делаем уникальную игру, также как Мартин пишет уникальные книги. Кого-то наша игра выбьет из привычной колеи, но ведь то же происходит и с читателями книг Джорджа Мартина! Кто-то из геймеров испытает трудности в освоении нашего проекта, но мы не свернем с выбранного пути, не станем делать еще одну RTS, где нужно давить числом". Похвально, чего уж там. Не до конца понятно заявление: "Мартин пишет реалистичные романы, поэтому драконы у нас будут, но не ждите никакого волшебства!" А ведь у писателя на страницах эпоса о Вестеросе действуют и ходячие мертвецы, и тени-убийцы, и колдуны с шаманами... Также ожидается появление некоторых — но отнюдь не всех — героев книжной "Песни": заявлен, к примеру, Роберт Баратеон.

Перерыв между третьей и четвертой книгами цикла составил пять лет. Джордж Мартин работает очень медленно, но чертовски здорово. У него бы поучиться нашим ремесленникам пера, которые хвастаются в радостных интервью: "В прошлом году я сдал в печать восемь книг! И это я еще весь год хандрил!" Меж тем, мир Мартина начал жить самостоятельной жизнью: "цианиды" объявили о разработке RPG по мотивам "Песни", канал HBO этой весной обещает выпустить телесериал, и предварительные отзывы просто восторженные. А летом ожидаем A Game of Thrones: Genesis, платформа — исключительно PC. Поэтому прячьте геймпады под продавленные диваны и вспоминайте, как сидеть на крутящемся стуле. И вообще, больше двигайтесь, Великие Дома не примут пузатых лентяев.

Алексей Корсаков



ОБЗОР

Total War: Shogun 2



Плох тот дайме, который не мечтает стать сегуном

Жанр: *глобальная стратегия*
Платформа: *PC*
Разработчик: *The Creative Assembly*
Издатель: *Sega*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *серия Total War*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 20 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,6 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта класса GeForce 9xxx или Radeon HD5xxx; 20 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *www.totalwar.com/shogun2*

Сэнгоку Дзидай — это очень важный период в истории Японии, целая эпоха. Эпоха междоусобных войн, кровопролития и предательства. Именно с такой Страной восходящего солнца уже во второй раз знакомят нас разработчики из студии The Creative Assembly. Оригинальная Shogun: Total War стала стартовым проектом одной из лучших игровых серий Total War. И вот, спустя более десятка лет после своего рождения линейка стратегий Total War вернулась к своим истокам. Обратно на Восток, обратно в Японию. В страну цветущих сакур, отважных самураев и вкусных суши.

На смену мировой, тотальной войне пришла война междоусобная, да еще и в Японии, не самой большой по площади стране. После таких гигантов, как Empire и Napoleon, новая Shogun 2 кажется совсем маленькой. Крошечной настолько, что за первые несколько ходов по глобальной карте у пользователя может случиться приступ клаустрофобии. Но это проходит достаточно быстро, и на смену фобии приходит шок: игра просто поражает своим внешним видом. Глобальная карта Total War: Shogun 2 в "закрытом" виде теперь действительно похожа на настоящую военную карту. А в "открытом" виде она стала куда более детализированной: над деревушками рыбаков кружат птицы, а с ветвей сакуры в определенные сезоны медленно опадает листва.

Но, право слово, полюбоваться природой можно успеть всегда, а вот государственные дела не ждут. В одиночной кампании нам предлагают выбрать один из влиятельнейших домов Японии и привести его к господству над страной, а самому — из простого дайме превратиться в уважаемого всеми сегуна. Сделать это будет, мягко говоря, непросто.

Причем ощущается это с самого начала кампании. В Shogun 2 для достижения поставленной цели игроку придется быть и хорошим дипломатом, и мудрым военачальником, и расторопным экономистом. Карта достаточно маленькая, а различных фракций — хоть отбавляй. Искусственный интеллект ведет себя достаточно грамотно. Почувствовав силу, будет активно атаковать, причем не в одиночку, а с кем-нибудь в союзе. Ну а когда вам удастся взять под свой контроль достаточно провинций, обрасти торговыми договорами и династическими браками, действующий сегун наверняка вас заметит. И не просто заметит, а объявит чуть ли не врагом народа. В такой ситуации на вашей стороне останутся только самые верные и проверенные союзники. И вот тогда придется несладко.

Или сладко. Все зависит от того, как вы подготовитесь к этому событию. Система возведения зданий в Shogun 2 достаточно сильно изменилась по сравнению с той же Empire. В каждой крепости строго ограничено число построек, поэтому придется планировать свою будущую империю в масштабах Японии на несколько десятков ходов вперед. Иметь в далеких тылах развитые тренировочные базы по тренировке самураев — это круто, но совершенно бесполезно. Как и иметь крупный экономический центр прямо на границе с воинственным соседом. И это не говоря уже о том, что нужно постоянно заботиться о развитии инфраструктуры в провинциях и о том, чтобы стабильно растущему населению хватало пищи.

Больше всего опасений перед релизом вызывал тот факт, что разницы между бойцами враждующих сторон не будет. В общем-то, так оно и вышло, за исключением пары нюансов. Набор юнитов у каждого дома действительно одинаков, но у одних, к примеру, лучшие лучники, а у других с самого начала кампании есть кавалерия. Понятное дело, что различия минимальны, но даже они влияют на тактику ведения боя и на развитие фракции в целом.

Как на стратегической, так и на тактической карте возросла роль героев. Теперь они не только командуют армиями, но и растут в уровнях, женятся, а также занимают важные государственные посты. Да, в Total War теперь есть вполне себе разветвленная ролевая система. За каждый новый уровень герой получает по два очка, которые можно раскидать по различным умениям. Умений много, и изучить все одному персонажу вряд ли удастся. Поэтому придется выбирать, кто из военачальников будет ходить в походы на не желающих повиноваться врагов, а кто в это время будет стеречь границы от нежданных гостей. Что касается государственных постов, то тут все довольно просто. Назначая персонажа, скажем, главным по финансам или снабжению, игрок получает определенные бонусы, которые зависят от личных качеств героя.

Но что действительно очень важно учитывать при построении сильного государства, так это дерево технологий. Есть две основные ветки развития: бусидо и путь ки. Первая ветка направлена на военные улучшения, вторая — на мирные преобразования, укрепляющие экономику и повышающие уровень счастья населения на подвластных владениях. Ближе к концу длительной кампании вполне реально полностью прокачать обе ветки, однако на первых порах лучше выбрать определенный путь развития.



Важной частью игр в серии Total War всегда были тактические бои. Так же дело обстоит и в Shogun 2. Командовать армией против искусственного интеллекта стало чуточку сложнее, чем раньше, однако электронный болванчик все равно достаточно легко обыгрывается. Значительные изменения претерпели осады крепостей. В Total War: Shogun 2 для того, чтобы штурмом взять замок, вовсе не нужно осадное снаряжение. Воины совершенно самостоятельно и очень уверенно карабкаются на стены. Правда, могут сорваться, но это редкость.

Морские бои стали другими. В Японии того времени прибрежные воды бороздили корабли, движимые не ветром, но грубой мужской силой. Весла — наше все, паруса — удел европейцев. К тому же, никаких пушек на лодках японцев нет. Уничтожать вражеские корабли на расстоянии придется при помощи стрел, а для настоящих бойцов есть вариант гораздо более интересный — абордаж. Но не спешите расстраиваться, любители пороха и ядер: в Shogun 2 есть и корабли европейского типа, с парусами, пушками на борту и мушкетерами.

Интересной особенностью игры стали так называемые "открытые бои". Они происходят следующим образом: если игрок в одиночной кампании начинает бой, то специальная система пытается найти для него живого соперника. Если находит — то на поле боя выходят армии под управлением реальных людей, если нет — геймер пробует свои силы против искусственного интеллекта. Таким образом разработчикам удалось привнести в одиночный режим элементы мультиплеера. И это здорово.



В графическом плане игра обставляет предыдущую часть серии Total War по всем параметрам. Модели бойцов из Shogun 2 можно смело сравнивать с аналогичными из экшенов, вышедших пару-тройку лет назад. Правда, такие красоты требуют мощной системы. Но это того стоит. Красивейшие закаты, реалистичные погодные эффекты, правдоподобная анимация боя. Разработчикам удалось создать самую красивую и стильную на сегодняшний день глобальную стратегию. И если кто и сможет побить этот рекорд, то только они же — The Creative Assembly.

Наигравшись в одиночный режим, самое время покорять просторы интернета. И именно здесь игра раскрывается по-настоящему. Ведь реальный противник гораздо умнее, чем искусственный интеллект. Вообще, многопользовательский режим цепляет крепко и надолго. В нем можно не только проверять свои военные навыки, но и организовываться в кланы, плести интриги и развлекаться всеми возможными методами. Одной из особенностей



мультиплеера стала возможность — нет, даже необходимость — создать собственного героя. Причем изменять внешность своего Альтер эго можно практически как угодно, начиная от усов и всевозможных аксессуаров и заканчивая сапогами. Во время "лепки" героя даже создается впечатление, что перед нами не глобальная стратегия, а очередная часть серии The Sims.

РАДОСТИ:

Стиль
Графика
Ролевые элементы
Сложность
Многопользовательский режим
Игра — одна из лучших в серии

ГАДОСТИ:

Однообразие юнитов

Тесная Япония

ОЦЕНКА:

9.0

ВЫВОД:

Total War: Shogun 2 — удивительный по красоте и стилю проект. Игровой процесс стал куда более глубоким по сравнению с предыдущими частями серии, а многопользовательский режим — это однозначный шаг вперед. Очень приятно, что серия постоянно развивается. И развивается не случайно, а именно в правильном направлении. Так держать, The Creative Assembly!

Максим LieR Паршуто

МНЕНИЕ

Последний (?) самурай

Самая быстрорастущая, самая прибыльная и вообще самая-самая сфера развлечений, именуемая видеоиграми, притягивает все новых и новых людей, аки южноамериканская сельва — золотоискателей. Причем с тем же результатом: тупоголовые халтурщики все найденные крошки-самородки тут же спускают на алкоголь и азартные игры. Нет ничего удивительного, что в этом неотформатированном разгуле свободного рынка, где человек человеку — волк, а зомби зомби — зомби, многие любители "сильной руки" готовы носить постеры Rome, Medieval и Empire, как в бытность тягали туда-сюда по Красной площади портреты товарища Ленина, товарища Маркса, товарища Брежнева. Спасибо The Creative Assembly за наше счастливое детство!

Вот только серия Total War раз за разом выставляет скептиков дураками, демонстрируя тот самый "социализм с человеческим лицом" с поправкой на индустрию виртуальных развлечений. Танков нет ни в Будапеште, ни в Праге, а британцы — вроде и не британцы никакие, а самые настоящие шведы. Вполне естественно, что это все жутко бесит — хочется взять и раскритиковать. Empire в свое время попинали за оптимизацию, Napoleon — за циркумцизию игровому миру, Shogun 2 тоже есть в какое место уколоть. Фактически, ударить ниже пояса. Предупредительно выстрелить в голову. Стратегия ведь вышла замечательная, а вот тенденция — печальная.

Такой самопаразитизм вполне можно назвать "шаг назад, два вперед" и отпустить возвращение в Страну восходящего солнца времен феодальной раздробленности восвояси. Если бы только то, что скрывается под маской скрупулезного труда по отладке и без того прекрасно работающего механизма, не начало бы уж слишком походить на попытки продать одну и ту же игру несколько раз. В сущности, британцы всегда продвигали новые наработки в свежих релизах, налаживали их и вводили еще пару экспериментальных инноваций в дополнениях и сиквелах. И с Shogun 2 именно в этом беда: все лучшее сохранено, все худшее — тоже (искусственный интеллект по-прежнему хромает, например), новых идей просто нет. Да еще и в узких пространственных и временных рамках оказывается тесно. Эволюции нет, есть топтание на месте, застой с портретами вождей, несомыми холуями по Красной площади, а от них и до кризиса или деградации недалеко.

Пока что, пожалуй, ставить запятую в бессмертном предложении "казнить нельзя помиловать" действительно рано. Лучшим из вариантов будет занять выжидательную позицию, не забывая подглядывать в замочную скважину за британскими разработчиками: чего они там накреативят? Но в любом случае, если The Creative Assembly в самом скором времени не изобретут Total War на танках, ядерных бомбах, летающих зомби-мутантах с лазерами и ракетными ранцами или на какихнибудь других призраках времени, ничего хорошего их имидж не ждет. Чай, яблочный пирог у них получается вкусный, мягкий и с румяной корочкой, но кушать его день ото дня — все равно, что им давиться.

Оценка: 7.0

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Post Apocalyptic Mayhem

Выкидыш

Жанр: *аркадный рейсинг*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Steel Monkeys*
Издатель: *Meridian4*
Похожие игры: *Carmageddon, Twisted Metal*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon X1900XT; 1 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *www.pam-thegame.com*



От своих, родных разработчиков всегда ждешь чего-то особенного и настраиваешь себя на лучшее. Но в то же время спрос с отечественного игродела особый. Отсюда и возникают подобные ситуации: "Нет, по нашим меркам — хорошо. Даже отлично. А вот до мирового уровня, конечно, не дотягивает". В случае же с творением Steel Monkeys все куда проще. Post Apocalyptic Mayhem — это настоящий выкидыш студии, игра, выпущенная намного раньше положенного срока. Создается впечатление, что кто-то из разработчиков по ошибке отправил в продажу демо-версию полноценного проекта, а потом просто постеснялся в этом признаться.

Для развлечения нам отдали планету Земля, на которой случился апокалипсис. Что именно произошло и какова дальнейшая судьба человечества — не суть важно, главное, что люди нашли себе отличное развлечение в новых условиях. Гонки на выживание — вот что будоражит умы homo sapiens, переживших конец света.

Надо отметить, что поначалу Post Apocalyptic Mayhem даже нравится. Проект цепляет задорным и совершенно безбашенным игровым процессом. Только представьте себе: шесть очень разных автомобилей с кучей вооружения на борту рассекают по кольцевым трассам и уничтожают друг друга. Все это сопровождается большим количеством взрывов, стрельбы и прочих спецэффектов. Вообще, разноцветный и замыленный хаос, творящийся на экране, не только развлекает, но и отвлекает от устаревшей графики. Текстурам не хватает четкости, моделям — полигонов. Но это с радостью можно было бы простить, если бы во всем остальном Post Apocalyptic Mayhem была хороша. Но не сложилось.

Основная проблема проекта кроется в нехватке разнообразия. Испробовать все шесть железных монстров можно очень быстро, а целых три (!!!) трассы наскучивают уже после пары-тройки заездов. Да, автомобили получились достаточно интересными. У каждого из них есть несколько типов атаки: вперед, назад и по бокам. Чтобы активировать оружие, нужно подобрать соответствующий бочонок, коих на всех без исключения треках огромное количество. Одни болиды поливают соперников огнем и сбрасывают на них бревна, другие раскидывают мины и разливают масло на дорогу. Вооружение каждого автомобиля уникально и колоритно, за что разработчики получают огромный плюс. Чего стоят только две огромные циркулярные пилы! Еще есть такая штука, как ускорение, но использовать его нужно с умом. И не потому, что оно заканчивается и его нужно беречь, нет. Причина в поведении железных монстров. Они цепляются за каждый уступ, а на большой скорости какая-нибудь мало-мальски серьезная кочка и вовсе способна развернуть машину на несколько сотен градусов. Легкие автомобили взмывают в воздух, словно птицы, даже на небольших трамплинах. Впрочем, большие тоже. Но такие ситуации не только не раздражают, но и добавляют новых красок в игровой процесс.

Небольшое число трасс в проекте разработчики компенсировали неплохим дизайном и архитектурой уровней. Треки получились очень ветвистыми и зачастую многоярусными. Такие трассы не совсем подходят для гонок в привычном понимании, но в Post Apocalyptic Mayhem они вписываются идеально. Ведь основная задача игрока в каждом заезде — это набрать как можно больше очков, уничтожая соперников. Ехать первым здесь не нужно вообще.

Одиночный режим в игре откровенно скудный. Есть два варианта: проехать одну гонку и посмотреть на свой результат или проехать три заезда подряд с тем же итогом. Многопользовательский режим интереснее, но только за счет того, что в соперниках — реальные люди, а не глупый-преглупый искусственный интеллект.

РАДОСТИ:

Разнообразные машины
Интересные трассы
Музыка

ГАДОСТИ:

Однообразие
Страшненькая графика

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

Post Apocalyptic Mayhem совсем не воспринимается как полноценная игра. Демо-версия — не более. Но разработчики позиционируют PAM как завершенный проект, и с этим ничего не поделаешь. Интересно, но мало.

Максим LieR Паршуто



ОБЗОР

Fight Night Champion

Короли ринга

Жанр: *симулятор бокса*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3, iPhone / iPod touch / iPad*
Разработчик: *EA Canada*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Fight Night*
Мультиплеер: *интернет*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.ea.com/fight-night*

Я лежу на холодном цементном полу. В глазах все мельтешит, так что не получается сконцентрировать взгляд на чем-то одном. Кажется, я совсем не чувствую лица — оно превратилось в подобие боксерской груши. Сил подниматься и продолжать бой уже нет. Но я должен встать на ноги. Я не подохну в этой грязной тюрьме и я не сдамся. Ни за что не сдамся. Титул будет мой, вот увидите, Андре Бишоп станет чемпионом…

Боксерское кино

Хороший сюжет — вот что сразу отмечаешь, это просто бросается в глаза, когда начинаешь играть в Fight Night Champion. Парни из EA Canada постарались на славу: сюжетный режим игры увлекает почище стандартных быстрых матчей в режиме Fight Now. На первый взгляд, все вполне типично для криминально-боксерских историй. Есть хороший парень, который не угодил плохим парням, и попал из-за этого в серьезный переплет. Был звездой бокса — стал обычным зеком и вынужден драться с отпетыми негодяями, завсегдатаями тюрем. Но он обязательно выберется из тюрьмы, он сможет снова подняться наверх и завоевать, наконец, титул чемпиона мира.

Пускай для спортивного кино история слишком уж заштампованная (заметно, что в некоторых моментах разработчики равнялись на известные боксерские фильмы, такие как "Рокки" и "Бешеный бык"), для спортивного симулятора это очень хороший сюжет. Направление выбрано правильное, глядишь, в будущем мы наконец-таки увидим и настоящие спортивные драмы от виртуального мира.

Разработчики очень грамотно поступили, использовав в игре некоторые чисто киношные приемы. Сокрушительные серии ударов перед нокдауном демонстрируются в красивом замедлении, причем в такие моменты камера приближается чуть ли не вплотную к боксерам — для достижения большего драматического эффекта. В сюжетной кампании в нужные моменты включается очень красивая музыка — еще один весомый кирпичик в создание киношной атмосферы.

Кстати, саундтрек в Fight Night Champion подобран такой, что заслушаются самые разные геймеры. Тут и хип-хоп, и электронные танцевальные композиции, и даже песенки, напоминающие эпоху диско. Мы уверены, если внимательно послушать саундтрек — среди мелодий найдется и старый добрый рок. Для меломанов все композиции заботливо выложены в разделе с дополнительными материалами — в перерыве между боксерскими матчами можно сделать телевизор погромче и устроить дома настоящую дискотеку. Так что слушаем и наслаждаемся!

EA Canada отлично поработала и над анимацией бойцов. Покорители ринга двигаются быстро и плавно, красивыми движениями отправляют врагов в нокаут (да, теперь такая возможность у нас есть, правда, выполнить нокаут с одного удара очень сложно), пригибаются и уходят в сторону от ударов противника. Взглянув на здешние бои, вы сразу поймете, почему Fight Night Champion получила "взрослый" возрастной рейтинг "Mature". Брызги крови на местных рингах не редкость, разбитые лица — не в новинку. Бокс — это жестокий и кровавый вид спорта, и Fight Night Champion позволит понять это очень быстро. Браво суровому реализму!

Короли ринга

Майк Тайсон закрыл шкафчик и тяжело выдохнул. Он немного нервничал, потому что впереди предстоял очень серьезный бой. Очень сложный бой, возможно, главный бой его жизни. Железный Майк провел несколько ударов по корпусу воображаемого противника, завершив серию апперкотом. Это его немного успокоило: вот так же будет и с его оппонентом. "Если только он не сделает то же со мной. Все-таки он чертовски хорош", — промелькнула в голове предательская мыслишка.

Майк еще раз вздохнул и направился к выходу из раздевалки. К рингу, под яркий свет софитов, на глаза ревущей толпы болельщиков. Туда, где уже слышны усиленные микрофоном слова ведущего шоу: "Дамы и господа, главный бой сегодняшнего вечера! Майк Тайсон против Мохаммеда Али!"

Да, сюжетный режим является одним из главных достоинств игры. Однако не только режимом Champion Mode сильна эта достойнейшая игра. В Fight Night Champion разработчики решили показать, каким на самом деле является бокс, как современный, так и прошлых лет. И в режиме Fight Now игроки с удовольствием могут поучаствовать в таком боксе, выбрав для этого одного из звездных бойцов настоящего или же одну из звезд прошлых лет. Таким образом, можно запросто свести на ринге в одном матче Мохаммеда Али и Майка Тайсона.

Только-только запустив Fight Now, вы заметите разительные отличия в поведении боксеров в этом режиме. У каждого из бойцов свой собственный стиль движения в бою. А если вы начнете играть в Fight Now сразу после Champion Mode, то убедитесь, что и чувствуются различные спортсмены поразному. Андре Бишоп из Champion Mode — отличный боксер, но все-таки мы "прокачиваем" его постепенно, обучая новым ударам, увеличивая показатели силы, ловкости, выносливости и т.п. по мере прохождения сюжетной кампании. Бог даст — вырастет из нашего малыша в итоге полноценный чемпион, который будет двигаться не хуже Майка Тайсона (но все равно по-своему).

Ну а пока вот он, Железный Майк, прямо под рукой — в режиме Fight Now. И выбрав его, вы сразу почувствуете, насколько более "четкий" парень оказался под вашим руководством. Чутко откликающийся на шающий врага пудовыми кулачищами, запугивающий отличной физической формой — да, до такого уровня малышу Бишопу еще расти и расти.





Прокачиваемся, чтобы побеждать

Безымянный подошел к груше. Он сложил пальцы в кулак, медленно согнул и разогнул руку, как бы примериваясь к удару. Пока он — никто в мире бокса, и Безымянный отчетливо понимал это. Он даже и драться толком не умеет. Но пройдут часы упорных, изнурительных тренировок — и когда-нибудь наступит его день. День, когда именно он станет чемпионом, королем ринга, лучшим из лучших. Безымянный знал, что именно так и будет. Оставалось только подождать… чтобы побеждать.

Элементы RPG уже достаточно давно получили прописку в спортивных симуляторах. Вот и в Fight Night Champion вам придется "прокачивать" своего героя, если, конечно, хотите выходить победителем из схваток. Андре Бишоп набирается уму-разуму в сюжетном режиме. Кроме того, Fight Night Champion предлагает отличные условия для создания собственного покорителя ринга чуть ли не из ничего. В "комплект поставки" игры входит очень достойный редактор персонажей. Лепите буквально кого хочется, выбирайте рост, вес, цвет кожи, создавайте лицо своего боксера, раскидывайте его характеристики. Прекрасная возможность сделать бойца мечты. Ну а как закончите с этим делом — наступит время драк и тренировок.

Что игра предлагает делать с всего разно боксером? Да много прокачать парнишку как следует лема, к вашим услугам традиционные боксерские груши, а также тренировочные спарринги в спортзалах (все это имеется, кстати, и в сюжетном режиме). Неплохой тренировкой является и сам поединок — вы ведь давно мечтали принять участие в серьезном чемпионате и намять бока легендарным боксерским звездам? Так вот, Fight Night Champion предоставит вам отличный шанс это проделать. Игра предлагает принять участие в большом чемпионате, где вы сможете стать одним из многих боксеров, борющихся за главный, очень престижный титул. В этом случае ваши противники будут управляться искусственным интеллектом.

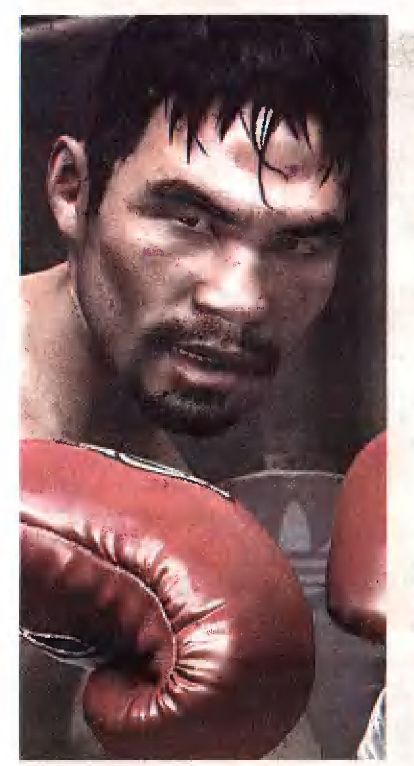
Хотя кто сказал, что можно драться только с компьютерными болванчиками? Уважаете больше "живых" бойцов — пожалуйста, сразитесь с другом в том же Fight Now на одной консоли. Или выбирайте одну из легендарных звезд (а можно и собственную версию Безымянного) и выходите на онлайновый ринг. Подыскивайте себе соперников, одерживайте победы и совершенствуйте свое спортивное мастерство. Несомненно, развлечений хватит на очень долгое время.

Темная сторона бокса: товарно-денежные отношения

Безымянный затянулся гаванской сигарой и поправил большими пальцами трусы "от кутюр". С балкона его пятизвездочного отеля открывался отличный вид на город, утопающий в лучах заходящего солнца. Да, хорошо быть звездой бокса! Вот она, награда за месяцы тренировок и жестокие драки. Но







расслабляться не следует — впереди бой с Тайсоном в Париже, а потом, уже через два дня, его ждет Мохаммед Али в Лос-Анджелесе. Суровые ребята. Да только Безымянный их одолеет. В конце концов, чего не сделаешь ради больших денег и титулов.

Сегодня большой бокс — это не только спорт. Это в том числе и серьезная составляющая мира развлечений. А там, где есть дорогостоящие развлечения, всегда крутятся большие деньги.

В мире Fight Night Champion деньги играют достаточно большую роль: ими оплачиваются услуги менеджеров, а также тренировки. Различные дополнительные снаряды для тренировок тоже можно приобретать в игровом магазине. В основном деньги, заработанные в боях, используются в режиме Legacy Mode. Хотя, возможно, разработчики не очень хорошо поработали над экономикой. Может быть, стоило сделать ее более сложной, но и более приближенной к реальности. Ведь экономика не является обязательной — так почему бы не дать тем, кто этого хочет, возможность стать тренером или менеджером и представлять собственных боксеров на мировых рингах? Возможно, тогда часть игры превратилась бы в серьезный экономический симулятор — но, на наш взгляд, проект только бы выиграл от этого. Будем надеяться, EA Canada поработает над экономикой в следующем проекте линейки Fight Night.

РАДОСТИ:

Кинематографичная одиночная кампания
Реалистичная система повреждений
Жесткость и реализм
Превосходная анимация персонажей
Большой редактор для создания бойцов

ГАДОСТИ:

Недостаточно хорошо развитая экономическая система

ОЦЕНКА:

9.0

ВЫВОД:

Один из лучших на сегодня симуляторов бокса. Игра, двигающая свой жанр вперед, развивающая его. Это многого стоит.

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

Samael

ОБЗОР

Homefront

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Kaos Studios, Digital Extremes*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Акелла (версия для PC), Vellod (версии для Xbox 360 и PlayStation 3)*
Похожие игры: *серия Call of Duty, серия Battlefield, серия Medal of Honor*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,4 ГГц или AMD Athlon X2 с частотой 2,8 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 7900GS или Radeon X1900XT; 10 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 260 или Radeon HD4850; 10 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.homefront-game.com*



Сегодня среднестатистический геймер способен скушать все, что угодно. Даже самый дикий бред. И правда, ведь существует в искусстве такое понятие как абсурд, так почему же игры не могут быть частью этого направления? Даже если проект по сути своей пытается походить на самый что ни на есть серьезный шутер а-ля Call of Duty. На деле получилось наоборот — вышел так называемый Duty Calls. Видимо, в команду девелоперов Homefront забрался какой-то невероятный маргинальный зверь, чтобы направить разработку этого чуда по неверному руслу, чтобы затем создатели оправдывались тем, что основой вышеуказанного направления абсурдизма является бред. Иначе как вообще можно объяснить появление этой поделки на свет?



Как было уже сказано выше, игра изо всех сил пытается строить серьезную мину, да так, будто вот-вот лопнет. В начале нам даже показывают душераздирающую сценку: прямо на глазах у ребенка убивают его родителей. Таким образом нас пытаются настроить на нужный лад, показать, что мы тут не в песочнице копаться пришли да кошачьи какашки в ведерко накладывать — мы будем иметь дело с настоящей войной, со всеми ее жертвами и ужасами!

Собственно, чтобы было более понятно, что к чему, надо рассказать о сюжете. Действие происходит в недалеком будущем, злобная и ненасытная Северная Корея пытается поработить всех и вся, в частности всеми обожаемую невинную Америку. Атмосфера антиутопии, оккупации и геноцида передана неплохо, хочется отдать должное разработчикам, но на этом изыски заканчиваются. На протяжении игры — а это порядка четырех часов — мы пробежимся и по атмосфернейшему коридору, и на улицу наведаемся, и поимеем возможность увидеть всю новизну интерьера американских домов, и еще много чего незабываемого. Всеми этими чудесами мы будем наслаждаться не одни, а в компании друзей, спасших нас в начале игры из автобуса. Эти ребята, собственно, хорошо умеют делать только пару вещей — открывать нам двери (привет, Call of Duty!) да разглагольствовать на высокоинтеллектуальные темы о том, как тяжела война и что нам всем нужно держаться вместе, и держаться вместе, и держаться вместе... Да-да, диалоги в крайней степени интересны и умны. С такой компашкой точно не заскучаешь!

Только вот, видимо, всю свою энергию ребята тратят на разговоры, иначе как объяснить то, что в бою против вражеских супостатов, прущих изо всех щелей и дыр и со всей настойчивостью пытающихся показать, что монголоидная раса — самая многочисленная на свете, наши напарники умеют стрелять только мимо целей, попадая крайне редко. Нелегко приходится в таких ситуациях главному герою: он вынужден все время осторожничать и прятаться за всяческими предметами интерьера. Ко всему прочему, нас усердно пытаются наставить на путь истинный и убедить, что оружие на войне — вроде как вещь дефицитная, поэтому патроны нужно экономить. А вся дефицитность заключается в том, что пушки выпадают из каждого пятого убитого бойца. Наверное, это можно объяснить тем, что главный герой сам по себе является очень крепким и ловким солдатом, поэтому перед смертью врагу приходится истратить все обоймы и умереть как раз в тот момент, когда последняя пуля вылетит из дула.

Синглплеер здесь выступает младшим братом, сопливым и неокрепшим. Старший брат, увидев, что родственничка его жестоко поколотили и вообще опустили ниже плинтуса, браво заходит в комнату и начинает стоять за него горой. Имя этому заступнику — мультиплеер! Ко всеобщему крайнему удивлению, многопользовательский режим вышел сравнительно неплохим. Но только на фоне режима одиночного. Пять классов персонажей, два режима — командный бой и захват флага, высокая динамика, постоянно что-то взрывается, свистит и стреляет — все это мы, естественно, видели, но ничего нового нам уже и не нужно. Еще можно покататься на машине или танке и полетать на вертолете. Механика скопирована с Battlefield, да и на том спасибо: игроки должны быть крайне признательны, что ребята из Kaos Studios решили не изобретать соковыжималку с турбонаддувом.

Как дела обстоят с графикой? Единственное верное слово, максимально точно описывающее использование старичка Unreal Engine 3, — это "непонятно". Непонятно, как авторы смогли совместить местами безумно четкие текстуры с задниками уровня 2003 года. Непонятно, на какой пример опирались они, создавая заливаемый кровью экран. Непонятно, почему детализация достаточно большого числа объектов такая, будто версия "нереального" движка была не третьей, а второй. Даже при первом рассмотрении игры в динамике единственное изречение, которое приходит на ум, — это "непонятно". Вполне возможно, что авторы решили удариться в минимализм — да вот только он здесь проявляется лишь в оптимизации.

РАДОСТИ:

Какая-никакая атмосфера антиутопии
Сравнительно неплохой мультиплеер

ГАДОСТИ:

Во всех планах ужасный сингл
Кошмарная работа с движком

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

Все ждали если не убийцы, то хотя бы добротной альтернативы сериям Call of Duty и Battlefield. Ожидания оказались напрасными. Как сказал один друг вашего покорного слуги, Homefront покупали только ради шапки в Team Fortress 2. Стандартный пример того, что происходит с игрой, когда работу над ней не доводят до конца.

Обзор написан по PC-версии игры

Женя Лазовский

ОБЗОР

Crysis 2



Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Crytek*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Crysis*
Мультиплеер: *интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,0 ГГц или Athlon 64 X2 3800+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD3850; 9 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce GTX 480 или Radeon HD5870; 9 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.ea.com/crysis-2*



Вышедший почти четыре года назад Crysis оказался проектом крайне неоднозначным. С одной стороны, восхитительная даже на сегодняшний день графика буквально заставляла людей скупать топовые видеокарты ради этих невиданных красот. Как бенчмарк Crysis был, безусловно, хорош, но вот игрой он был довольно посредственной и недодуманной. Одной идеи с навороченным нанокостюмом оказалось мало, чтобы превратить проект в нечто большее, нежели банальный "крепкий середняк". А ничем не подкрепленный визуальный ряд приедался крайне быстро.

К счастью, в Crytek работают люди умные, которые учатся на своих ошибках. Поэтому Crysis 2 они задумывали не просто как глобальную работу над недостатками оригинала. Сиквел был призван превратить серию в самостоятельный и самобытный франчайз, чего в первый раз сделать не удалось. И разработчики смогли выполнить практически все данные общественности обещания, создав не просто второй Crysis, а, скорее, Crysis 2.0. Хотя будем честными, без фальши все-таки не обошлось.

Усмирить технократию

Вряд ли кто-то ожидал, что главный подвох игры таится именно там, где немецкие разработчики традиционно были сильны — в графике и технологиях. В прошлом и Far Cry, и первый Crysis совершили локальные революции в плане визуального исполнения, дав понять, что фотореализм в играх — штука более чем возможная. Естественно, от сиквела ожидали как минимум не меньшего. Да и сами создатели постоянно подливали масла в огонь своими речами про неудержимую мощь третьей версии движка CryEngine. Однако в итоге ситуация сложилась далеко не такая радужная, как распевали пиарщики во время рекламной кампании.

Нет, вы не подумайте — Crysis 2 красив, чертовски красив. Высокополигональные, до мелочей прорисованные модели людей и техники, главная анимация, обилие ярких и сочных эффектов — все как в жизни, настоящая услада для глаз. Но все это уже было в первой части, а ничего нового Crytek не предлагает. CryEngine 3 действительно сделан "на вырост", и потенциала движка хватит на много лет вперед, но разработчики не стремятся пока что раскрывать всю его мощь. И да бог с ними, если бы не наплевательское отношение студии к владельцам PC. Консольщики знай себе играют и проблем не знают, а вот все россказни о безмерной любви Crytek к компьютерам и их приоритетности как платформы оказались пустым сотрясанием воздуха. Под видом PC-версии нам подсовывают обычный порт с Xbox 360 со всеми вытекающими последствиями в виде отсутствия поддержки DirectX 11, крайне ограниченных настроек графики, сохранения по контрольным точкам и прочих консольных аппендиксов. Вышедшие патчи правят некоторые проблемы вроде автоприцеливания, но общей картины особо не меняют. Не сказать, чтобы это было очень критично, тем более что игра в кои-то веки обзавелась приличной оптимизацией и уверенно идет даже на машинах средней конфигурации, но неприятное чувство обворованности все равно остается.





Battle: New York



История сиквела переносит игрока в Нью-Йорк образца 2023 года. Город переживает далеко не лучшие времена: на улицах царят паника и хаос. В городе бесчинствует неизвестная эпидемия, с каждым днем унося все больше и больше жизней. Порядок в Нью-Йорке пытаются поддерживать военизированные отряды C.E.L.L. корпорации CryNet Systems (да, разработчики *очень* любят себя, в чем вы не раз убедитесь, гуляя по городу), а стягивающиеся к Манхэттену подразделения морской пехоты США проводят спешную эвакуацию уцелевших гражданских.

Новый главный герой по прозвищу Алькатрас — как раз один из морпехов, которым не повезло оказаться в плохом месте в неудачный момент. Попытка водного десанта проваливается, а весь отряд бесславно гибнет. Но парню повезло: его, полумертвого, спасает от гибели наш старый знакомый Лоуренс Бернс, более известный как Пророк (Prophet). Оттащив бесчувственного морпеха в безопасное место, бравый майор отдает Алькатрасу свой нанокостюм и пускает себе пулю в голову, оставляя ворох вопросов в головах игроков вместе с пафосным наказом во что бы то ни стало найти некоего доктора Гулда.

Вот так хитро разработчики объяснили, как обычный морпех (даже не из "Дельты") обзавелся модным костюмом. Сам Нейтан Гулд вскорости выйдет на связь с героем, но окажется, что добраться до доктора будет совсем непросто: не найдя противодействия вирусу, C.E.L.L. приняли директиву блокады города с тотальным уничтожением всех инфицированных и Пророка (т.е. теперь уже Алькатраса) заодно. Да и ко всему прочему пришельцы-сефы (Ceph) развернули полномасштабное вторжение. Город рушится буквально на глазах, практически все обернулись против вас — крутитесь как хотите.

Справедливости ради стоит отметить, что начало — это самая слабая часть Crysis 2. Практически бессюжетное продирание по городу в поисках Гулда и редкие стычки с бойцами C.E.L.L. слегка угнетают. Игра разворачивается на полную катушку несколько позже. Crysis 2 наконец-то превращается в дорогой и выверенный голливудский блокбастер, коим он по своей сути и является. Сражения приобретают размах, разработчики вспоминают такое понятие как "постановка сцены", а игра одну за другой подбрасывает интересные ситуации. А какая тут музыка... Хочется нижайше поклониться всему коллективу, работавшему над музыкальным сопровождением Crysis 2: Бориславу Слалову и Тилману Силлескю, а также маэстро Хансу Циммеру, который подарил игре потрясающую заглавную тему Insertion. Благодаря их трудам проект Crytek может похвастаться одним из лучших экшен-саундтреков последних лет.

По ходу игры буквально чувствуется то, что сценарием занимался не абы кто, а маститый писатель Ричард Морган. Если поначалу кажется, что Crysis 2 вообще стоит в сторонке от первой части, то со временем сюжет закручивается и обрастает новыми персонажами. Диалоги и воспоминания Пророка проливают свет на множество вопросов относительно инцидента, произошедшего на острове Лингшан три года тому назад, а игрок попутно узнает много нового о происхождении, возможностях и истинном предназначении нанокостюмов. Огорчает только то, что Морган ни словом не обмолвился о дальнейшей судьбе героев оригинала — Номада/Кочевника (Nomad) и Психа (Psycho). Хочется верить, что им уготовано место в третьей части, затравка для которой остается в финале; история еще далека от завершения.

Be the Weapon

Игровой процесс в сиквеле тоже подвергся небольшим, но в сумме довольно радикальным изменениям. Разработчики прислушались к жалобам игроков и исправили большинство тех досадных недочетов, что раздражали в оригинальной игре.

В первую очередь свое влияние оказала смена места действия. Все-таки карантинный город — это вам не джунгли, тут вволю особо не побегаешь. В первом Crysis "песочница" показала себя не лучшим образом, поэтому в сиквеле было решено от нее отказаться, а уровни — значительно уменьшить в размерах. Зато как следствие возросла плотность действия, вражеские блокпосты теперь не удастся обойти лесами за километр. Но, если вы боитесь, что таким образом Crysis скатился до бездумного "коридорного" тира а-ля Call of Duty или Bulletstorm, можете быть спокойны. Локации построены таким образом, что любую ситуацию можно разрешить как минимум двумя способами: по-тихому и грубой силой. Специальный режим визора подсвечивает все тактически важные точки в пределах видимости, позволяя заранее выработать план действий: вот тут пройти в невидимости, дальше залезть на крышу, там пополнить боезапас, двух дальних снять из снайперской винтовки, а вон тех вообще лучше избегать — как-то так. Хотя никто не запрещает взять в руки SCAR с гранатометом, переключить нанокостюм в режим брони и устроить врагам праздник жизни в стиле Майкла Бэя. При грамотном подходе оба метода работают на ура, так что выбор остается только за вами, благо оппоненты научены адекватно реагировать на ваши действия. Они способны заметить вас даже в режиме невидимости, довольно метко стреляют, в случае тревоги зовут подкрепление, умеют пользоваться укрытиями, выжидают удобного момента для атаки, а сефы ко всему прочему еще и любители скакать с крыши на крышу и резко идти на сближение с целью разорвать героя когтями. Иногда, правда, случаются обидные "косяки" вроде застревания в стене, но они редкие и картины не портят.

Для удобства игры серьезной балансировке подвергся сам нанокостюм, управляться с ним стало на порядок удобнее. Переключаемых режимов осталось только два: "Броня" и "Невидимость", функции "Скорость" и "Сила" отныне объединены в единый режим "Мощь" и разнесены как усиленные версии простых действий. Т.е., например, если зажать клавишу прыжка, Алькатрас выполнит силовой прыжок, равно как и для мощного удара нужно зажать соответствующую кнопку. На практике это гораздо удобнее, нежели постоянное переключение между разными режимами, как то было в первой части. Еще об одном режиме было сказано чуть выше: особый визор выводит на экран местоположение врагов, оружия, ящиков с амуницией и прочих полезностей — крайне удобно для тактического планирования. Нанокостюм можно модернизировать, уменьшая расход энергии в тех или иных режимах, а также приобретая дополнительные полезные функции вроде глушения звука шагов в "Невидимости" или возможности произвести мощный удар в полете. На апгрейды тратится нанокатализатор, запас которого пополняется с тел поверженных сефов (и только их — у C.E.L.L. этим добром не разжиться).





Из вот таких мелочей и строится второй Crysis. Его даже трудно сравнивать с оригиналом — по сути, это две совершенно разные игры, объединенные лишь единой сюжетной линией.

И многие будут готовы спорить со мной, утверждая, что в джунглях серии было куда комфортнее, да и вообще раньше интерфейс был ярче и т.д., но во многом сиквел объективно лучше первой части. Доработанная игровая механика, разные варианты прохождения, бодрый и сбалансированный процесс без проседаний темпа, кинематографичность вкупе с хорошим сюжетом и отличным аудиорядом — этого у игры не отнять.

РАДОСТИ:

- **Прекрасная музыка**
- **Вариативность выполнения заданий**
- **Интересный сюжет**
- **Местами неглупый ИИ**
- **По-прежнему классная графика**

ГАДОСТИ:

- **Ущербная PC-версия**
- **Несколько скучное начало**

ОЦЕНКА:

9.0

ВЫВОД:

Качественный, дорогой, современный шутер, настоящий блокбастер от мира игр, несколько грубоватый в мелочах. Но это не должно отталкивать от проекта, ведь перед вами — один из главных претендентов на звание "FPS года" и по совместительству просто классная игра, пропускать которую мы вам крайне не советуем.

Обзор написан по PC- и Xbox 360-версиям игры

Алексей Апанасевич

Xbox 360-версия игры предоставлена магазином "Геймпарк", www.gamepark.by



МНЕНИЕ

Полубенчмарк, полуфигня

Сложно представить себе то, что решалось на селекторных совещаниях в офисах Crytek, когда мозговым штурмом выдумывалось, что разработчики должны (чтобы потом говорить о том, что разработчики никому ничего не должны) изобразить в угоду непредсказуемой игровой аудитории. Цеват Йерли, морально и финансово подгоняемый Electronic Arts, поставил задачу вселить в самый высокотехнологичный проект своего времени, оригинальный Crysis, очередное вольное сочинение на тему "Call of Duty, каким его вижу я" и засунуть все это в консоли. Раздали сотни обещаний. Провели анализ рынка — и постановили, что среднестатистический потребитель любит то, что уже было в "Симпсонах". Грубый просчет в ставке на совсем уж невзыскательного игрока оказывается критическим. Даже по сравнению с помянутым всуе Бобби Котиком. Бесчисленные Call of Duty хотя бы стараются развлечь и впечатлить захожего в гости талантливого криворука, когда как при создании Crysis 2 авторы посчитали, что можно будет обойтись пришельцами из далекой галактики в футболках "I love NY" и завлекалочкой для графических онанистов. Конечный итог вышел столь провальным, что неволей задумываешься, а не лучше ли было уже серии оставаться последней отрадой PC-ваххабитов.

Разработчики предлагают купить у них музыку от Ханса Циммера, ущербный сюжет с космическими пришельцами и коварными спецслужбами на фоне полуразрушенного Нью-Йорка, банальный нанокостюм с кислым набором гаджетов, возможность почувствовать себя "я-Мохаммед-круче-всех-Брюс-Ли" и деградированный, перемазанный постэффектами CryEngine. Из развлечений — беготня по линейным уровням, любования плямами взрывов, отстрел тупоголовых противников, иногда нагло валящихся на голову из великого ничто, да еще полностью лишенный смысла и баланса мультиплеер. Так, единственной плюшкой оказывается внешний вид уничтоженного в стотысячный раз "Большого яблока". Маловато за такую-то цену. Причем, как видится, самим разработчикам "изобретенный" ими концепт приходится по душе: пришельцы, правительственные заговоры, дымящие руины, нанокостюм, линейность, "крайэнджин". На самом деле он ужасен. Даже если не вспоминать о том, что все это вторично до тошноты. Даже если не брать в расчет миллионы экземпляров бульварной скороспелой фантастики, изображающей нечто похожее. И если не бить козырем уже давно опостылевшего Циммера. Просто достаточно заменить могучего Алькатраса на очкарика с монтировкой, Нью-Йорк — на Сити-17, а пришельцев — на штурмовиков — и получится калька с натюрморта семилетней давности. Причем калька, не написанная маслом, а тупо снятая на паршивую дорогостоящую модную "мыльницу".

В оригинале хоть стрелять по рожам нанокорейцам и нанопришельцам было весело, был фан, был олдскул. В сиквеле ничего от этого не осталось. На фоне Crysis 2 даже кисловатая Killzone 3 выглядит шедевром, рядышком с Crysis 2 и Homefront перестает так вонять. Словом, это провал. Злые языки утверждают, что когда-то Crytek умели делать отменные шутеры — Far Cry, например. Врут, наверное.

Оценка: 5.0

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Dragon Age 2



Жанр: *ролевая игра*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *BioWare*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Dragon Age, серия Neverwinter Nights*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 1,8 ГГц; 1,5 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 7900GS или Radeon HD2600 Pro; 8 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce GTX 280 или Radeon HD4870; 8 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *dragonage.bioware.com/da2*

Среди многочисленной армии поклонников творчества BioWare бытует одно презабавное суеверие: как только их кумиры сделают плохую игру, случится всемирный кирдык и баланс во вселенной будет нарушен. И немудрено: за все время своего существования канадцы не выпустили ни одной даже проходной игры, не то чтобы действительно плохой. К счастью, апокалипсис откладывается, хотя все предпосылки на этот раз были. Назвать шедевром новую главу Dragon Age язык никак не поворачивается.

Все предыдущие игры BioWare хоть и были прекрасными творениями, но с каждым разом все больше страдали от одного и того же изъяна — повторяющегося из проекта в проект сюжета. Менялись вселенные, герои и игровая механика, но сценарий базировался на одних и тех же приемах, и продолжаться так не могло. Еще в прошлый раз критики, да и некоторые особо придирчивые игроки хоть и восхваляли Dragon Age в большинстве своем, но все же иногда недовольно кривились, нашептывая: "Ну вот, опять, одно и то же!"

В Dragon Age 2 канадцы решили изменить устаревший шаблон, и это, надо сказать, получилось у них неплохо. Здешний сюжет, если закрыть глаза на все его недостатки, это лучшее, что есть в игре, а способ его подачи — один из главных поводов купить ее. Забудьте про вступление в какой-нибудь древний орден, равно как про путешествия по далеким краям в поисках верных спутников — этого в сиквеле, к счастью, нет. Но, к сожалению, вместе со старой схемой сторилайна разработчики ненароком утилизировали и добрую охапку достоинств Dragon Age, и вот это уже плохо.

Рассказ берет начало примерно в то же время, что и первая часть серии. Мор наступил с новыми силами, молодой король Ферелдена пал жертвой предательства, а безымянный Серый Страж лишь начинает свой трудный путь. Пока наш прошлый протагонист спасает мир от заразы, новый Альтер эго по имени Хоук занимается куда менее величественными делами — вместе с семьей убегает подальше от опасности. Впрочем, и ему придется повоевать, а пока, бежав из кишащего нечистью Ферелдена, он оказывается в самом низу "пищевой цепочки" и вынужден вместе со своей семьей вновь пробиваться из грязи в князи.

Именно про долгий путь Хоука к власти повествует новый сюжет. Пафос и громкие речи услышать на этот раз не суждено: мы мир не спасаем и с тьмой не боремся, на первый план выходит судьба главного героя и его родственников. История получилась более жизненной и личной: по ходу игры меняются цели протагониста, его социальный статус и, конечно, отношения с сопартийцами, ну а провести вместе с героями пользователю предстоит несколько игровых лет. К слову, "перемотка времени" стала одной из главных особенностей Dragon Age 2 и по совместительству — одним из ее козырей. Каждый раз, когда по сюжету проходит несколько лет, меняется буквально все: персонажи, ситуация, положение героя в обществе. Такое ощущение, будто ты играешь в совершенно другой проект. В самом начале мы вынуждены перерезать торговцам глотки и выбивать из рабочих "налоги", чтобы хоть как-то прокормить свою семью. А через пару лет — глядишь, а герой уже уважаемый человек, со связями, особняком в Верхнем городе и кучей писем от благодарных жителей в почтовом ящике (есть даже спам!).



Персонажи получились невероятные. Они не похожи ни на кого из предыдущих тайтлов BioWare, и у каждого в шкафу таятся кучи скелетов. Особенно приятно, что они теперь действительно влияют на историю; в оригинале можно было спокойно зарубить кого-нибудь из "друзей" — и на общем сюжете это никак не отразилось бы, чего не скажешь о продолжении. Да и интересны персонажи сами по себе, наконец. Слушать их диалоги, ссоры, замечания — несравненное удовольствие. В частности хочется отметить прекрасную пиратку Изабеллу, которая не раз и не два заставит игрока улыбнуться.

Однако, несмотря на вышеозначенные плюсы, полноценного сюжета как такового нет. Сторилайну не хватает цельности или, простите за каламбур, цели. Есть отличная завязка, хорошая подача и добротно прописанные герои, но не хватает многих других, крайне важных вещей. Главного злодея или нормальной концовки, например. Интриговать сценаристы умеют, и делают это они мастерски: история набирает обороты, становится все более умной и любопытной — но когда начинает казаться, что вотвот случится что-то очень крутое, по экрану стартуют плыть финальные титры.

Конечно, хорошо, что нас не заставляют в тысячный раз спасать выдуманную вселенную — это было бы уже далеко не свежо, но вместе с эпичностью игру покинули атмосфера и качественный сценарий. Мы собираем золотые монеты, чтобы отправиться в поход, подавляем восстания и участвуем в гражданских войнах, но всем этим событиям не хватает смысла — непонятно, что с их помощью разработчики пытаются сказать и к чему все это должно привести. Вся история — это набор разрозненных кусочков из жизни Хоука, и эпических сражений, которые "всем так надоели", как-то не хватает.

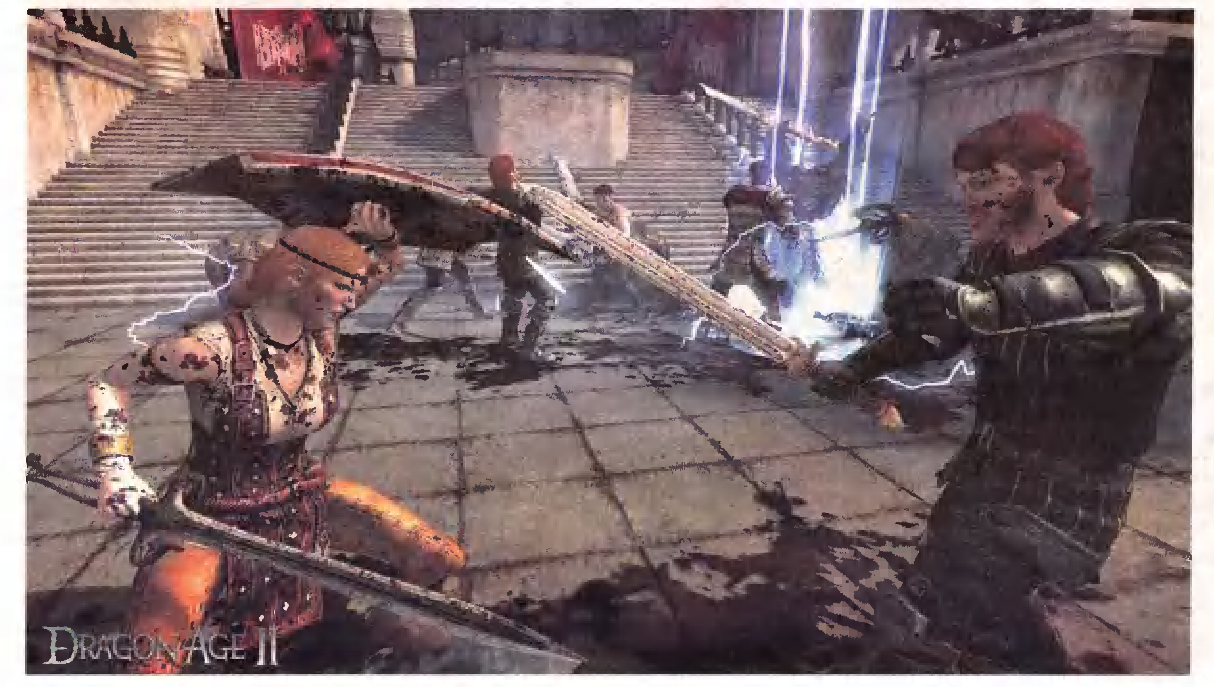
Кроме того, действительно классных квестов — раз, два и обчелся! В основном это стандартные "принеси да убей", и лишь пара заданий способны удивить или порадовать. На определенной стадии разработчики вообще выкидывают прием, свойственный дешевым китайским ролевкам: накопите 50 золотых, чтобы продвинуться дальше. Да уж, такого можно было ожидать от кого угодно, но только не от BioWare!

Дальше — больше: локации постоянно повторяются. Причем одно и то же подземелье вам предстоит зачистить раз восемь. Сначала — от агрессивных кунари, потом — от магов крови и работорговцев, а в конце в нем надо будет устроить геноцид паучков-переростков. И если бы хоть что-то менялось — каждый раз будет абсолютно одинаковым, вплоть до мест, где появляются враги, и аккуратно сложенных ящичков в уголке. Не меняется на протяжении всей истории и главное место действия — город Киркволл, который успевает надоесть еще в самом начале. Проходят годы, а он остается все таким же безжизненным и скучным, а вечно молодые продавцы будут стоять на одних и тех же местах вплоть до занавеса. Дошло до смешного: в жилище эльфа Фенрима несколько долгих лет остаются лежать изуродованные трупы. Как там "уютно" — не передать словами!

"Порадовать" сумела и новая система диалогов. "Эмоциональное кольцо", которое почти без изменений перекочевало из Mass Effect, просто убивает фэнтезийную атмосферу, да и вообще смотрится убого в этом сеттинге. Разработчики забыли о главном, из-за чего их игра про далекие-далекие галактики стала популярной, — о режиссуре. Там персонажи активно жестикулировали, ссорились и умудрялись поубивать друг друга до окончания разговора. В Dragon Age 2 герои почти не передвигаются, во время диалогов ничего не происходит — в общем, классический театр двух голов. Почувствуйте разницу, называется. При этом, если в оригинале приходилось хорошенько думать перед ответом, так как любая ошибка могла привести к кровопролитию, здесь, какой бы вариант вы ни выбрали, ничего не изменится. Любого персонажа можно без труда уговорить, постоянно выбирая верхнюю строчку, ведь навыков вроде "Убеждения" или "Хитрости" больше нет. Из-за этого общаться просто-напросто скучно — сцены хочется проматывать, не вникая в суть. Ситуацию не спас даже полностью озвученный главный герой — некоторые голоса героев ужасны до такой степени, что вызывают тошноту.

Возможность выбора формально присутствует, но, по сути, ее в Dragon Age 2 почти нет. В игре всего несколько моментов, в которых решение ощутимо на что-то влияет, и эти ситуации, как правило, очень хороши и по-настоящему заставляют задуматься. Но их мало, а в остальном все подчинено сюжету, и что бы ты ни говорил, что бы ни делал — ничего, кроме реплик, не изменится. Очень грустно, особенно когда вспоминаешь такие проекты, как Heavy Rain или даже кривой Alpha Protocol: там-то действительно приходилось выбирать, а каждое, даже самое мелкое решение оказывало огромное влияние на сюжет.

Боевая система почти не трансформировалась, но в этом и кроется ее главный недостаток — бить монстров скучно. Многие прошли первую часть по два, а то и по три раза, и уже тогда сражения начинали надоедать, а в сиквеле, представьте, абсолютно то же самое, только пара новых ударов появилась, а местами стало зрелищнее.



Интересно сражаться лишь за разбойника: у него и приемы любопытнее, и смотрится резня красивее. Хорошо, правда, что в зависимости от уровня сложности меняется геймплей. Если желаете просто закликивать всех врагов, как в Diablo, играйте на легком уровне, ну а если вы любитель хардкорных RPG и хотите вовсю применять тактику, то смело ставьте высокий. Впрочем, польза от продумывания каждого хода весьма сомнительна: супостаты респавнятся, и стоит только добить последнего злодея и облегченно вздохнуть, как из воздуха появляется еще десяток болванчиков.

Усугубляет ситуацию то, что неуместных битв чересчур много — под конец хочется даже убегать от врагов. Даже мирные и завязанные на дипломатии квесты — и те испоганены кучей трупов и литрами крови. Последней, кстати, тоже запредельное количество. Выстрелил по монстру из лука, а он взял да разлетелся на десятки мясных кусочков — смотрится это, стоит отметить, диковато.

Пострадала от упрощения и ролевая система. Теперь у каждого класса есть два-три параметра, которые стоит прокачивать, а полезных перков чересчур мало. Ошибиться крайне трудно, ну а сама прокачка превратилась из увлекательной "мини-игры" в скучную рутину.

Единственное, что действительно на голову выше, чем в оригинале, это работа художников. Возникает такое ощущение, что только ради арта Dragon Age 2 и затевалась. Все, что связано с визуальным стилем, сделано на самом высоком уровне. Здесь и невероятно красивый интерфейс, и прекрасное оформление, да и в целом картинка намного живее и самобытнее, чем в первой части, а краски сочные и приятные глазу. Правда, насчет технической составляющей можно сказать лишь одно — она не настолько ужасна, как в предыдущей части. Полигонов попрежнему не хватает, а современных эффектов не завезли. Хотя, если хотите сделать Dragon Age 2 симпатичнее, есть способ — скачайте специальный патч с текстурами высокой четкости.

Локализация

После ужасающего перевода первой части, где актеры умудрялись по несколько раз перечитывать одну и ту же строчку и материться прямо у микрофона, а женские персонажи почему-то разговаривали мужскими голосами, оригинальную озвучку Dragon Age 2 было принято решение не трогать. И слава богу! А вот с текстом по-прежнему есть определенные проблемы. Диалоги переведены более-менее адекватно, но порой заметны как грамматические ошибки, так и неправильная адаптация некоторых выражений. В целом локализацию можно назвать удовлетворительной: недочеты не особо сильно бросаются в глаза, а лучшей альтернативы для людей, плохо знающих английский, нет.

Самое странное при все сказанном, что в Dragon Age 2, несмотря на все недочеты, очень интересно играть. Она проходится на одном дыхании, оставляет приятные воспоминания и способна увлечь на недели, а то и на месяцы. В отличие от других подобных проектов, она сосредоточена на личной истории героя, ну а порой в сюжете раскрываются такие глубокие и умные темы, что даже становится не по себе. Представьте, что было бы, если бы перечисленных выше недочетов разработчики не допустили. Ни много ни мало — шедевр.

РАДОСТИ:

Визуальный стиль
Харизматичные персонажи
Подача сюжета

ГАДОСТИ:

Повторяющиеся локации
Отсутствие цельной истории
Скучная боевая система
Переизбыток боев
Появляющиеся из воздуха враги
Скучные квесты

ОЦЕНКА:

7.9

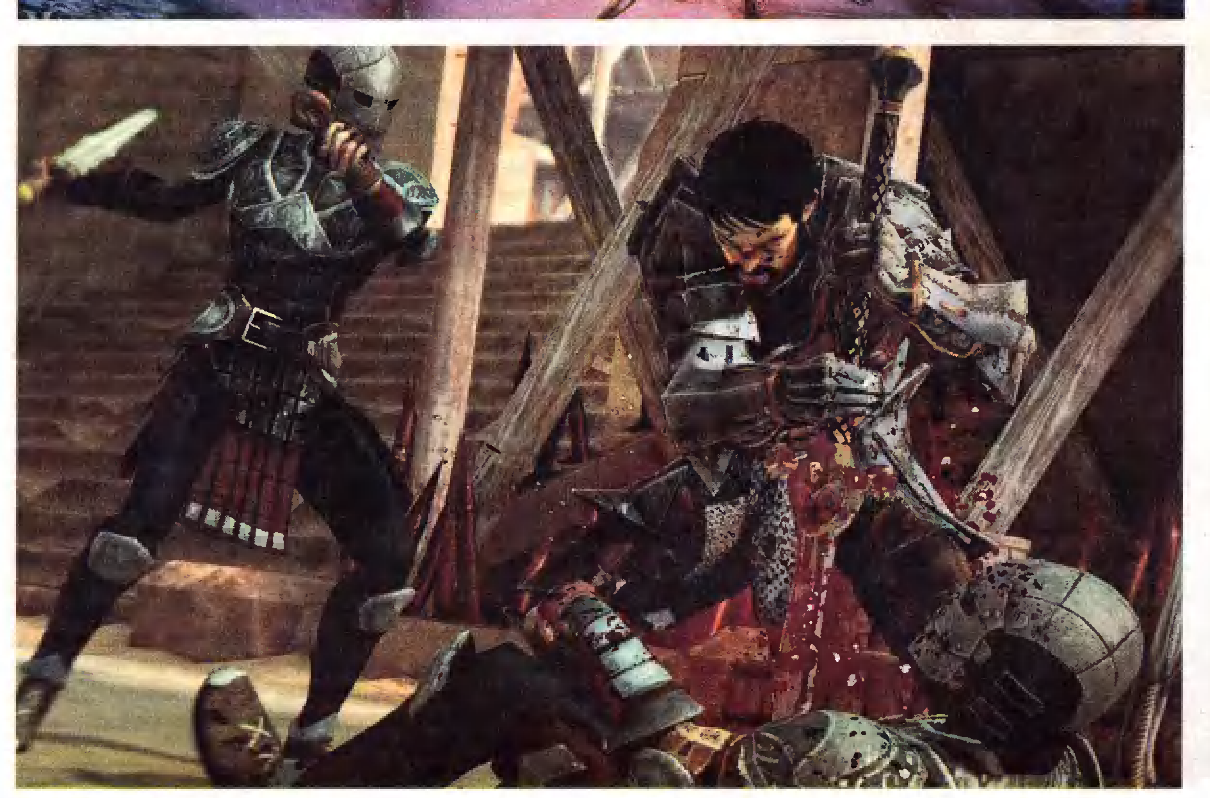
ВЫВОД:

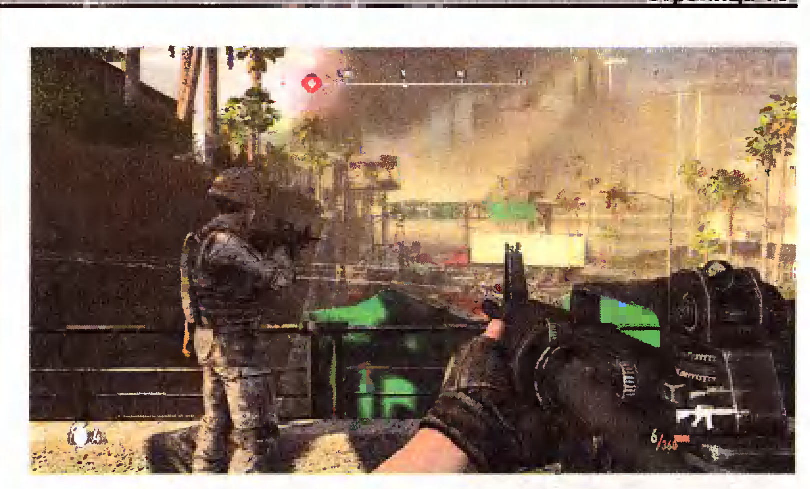
Dragon Age 2 — ни в коем случае не плохая игра, ведь в BioWare просто не умеют делать плохие игры, но она несколько ниже уровня своих предшественниц. Канадцы впервые попытались перекроить устаревший шаблон: ни повторяющихся персонажей, ни схематичной истории с двумя злодеями, путешествиями по миру и вступлением в какой-нибудь орден больше нет. Но вместе с ними ушел и фирменный стиль BioWare — такое ощущение, будто сиквел ваяли совершенно другие люди. Надеемся, что это лишь "побочный эффект" от разработки Mass Effect 3, а сегодняшняя оценка не станет для канадцев закономерностью.

Обзор написан по PC-версии игры

Алексей Пилипчук







Battle: Los Angeles

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, PlayStation 3, Xbox 360*
Разработчик: *Live Action Studios, Saber Interactive*
Издатель: *Konami Digital Entertainment*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название в локализации: *Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес*
Похожие игры: *Terminator Salvation: The Videogame, Wanted: Weapons of Fate, Starship Troopers*
Мультиплеер: *отсутствует*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 9800 или Radeon HD2600; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (14+)*
Официальный сайт игры: *www.battlela.com*

У всего геймерского сообщества уже давно и прочно сложился стереотип, что игры по фильмам — это обычно нечто несуразное и тяжкое для употребления. Крайне редки случаи действительно удачных проектов по мотивам одноименных кинолент (X-Men Origins: Wolverine, Wanted: Weapons of Fate) — только исключения, лишний раз подтверждающие правило.

И сегодня у нас в гостях — яркий тому пример. Как нетрудно догадаться, наш подопытный самым прямым образом относится к вышедшему 11 марта на экраны фантастическому боевику "Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес". По большому счету, Battle: Los Angeles так и прошла бы незамеченной и никому не нужной, если бы не одно маленькое обстоятельство: созданием игровой адаптации занимались не черт знает кто, как обычно, а вполне себе известная контора Saber Interactive (TimeShift и грядущий Inversion), что давало какую-никакую надежду на удобоваримость конечного продукта. Как оказалось — тщетную.

Само понятие сопутствующих товаров, будь то книга по игре или, как в нашем случае, игра по фильму, подразумевает, что этот самый товар так или иначе расширяет или детализирует содержание первоисточника. Ждете подобного от Battle: Los Angeles? Удачи, ждите дальше. Разработчики не стали утруждать себя мозговой активностью, а просто взяли и без того скудную фабулу фильма ("Внезапно! Пришельцы повсюду! Тысячи их!") и... умудрились ужать ее еще сильнее. Шутка ли, игра проходится едва ли не быстрее, нежели длится фильм! А дабы окончательно добить игроков, разработчики засунули в игру на правах межуровневых вставок ряд низкопробных комиксов, при одном только взгляде на которые пробирает идиотский смех, а желание проходить игру дальше отпадает напрочь.

Впрочем, и без этого играть как-то не особо тянет. Унылые безыдейные побегушки по блеклым улицам Лос-Анджелеса от лица сержанта Нанца с голосом актера Аарона Экхарта нагоняют уныние. Пачка дуболомов-соратников, три вида оружия плюс гранаты да один-единственный (!!!) вид несуразных инопланетных уродцев для отстрела — на большее не рассчитывайте. Гнетущей атмосферы вторжения, равно как и в фильме, нет, драйва — тоже, надоедает это адски быстро, удовольствия совершенно никакого. Даже в целом неплохие графика и физика на фоне всего остального мракобесия перестают радовать. И чертовски малая продолжительность воспринимается уже не иначе как с благодарностью.

Несмотря на всю напускную серьезность Battle: Los Angeles, знакомство с игрой будет гораздо легче перенести, если воспринимать ее не как "типа-шутер-по-типа-крутому-фильму", а как этакую олдскульную пародию на весь жанр FPS наподобие недавней "рекламной" Duty Calls, благо дебильные комиксы да забавное slo-mo к этому располагают. Потому как в противном случае всплывает полная несостоятельность игры во всех аспектах, а с языка раз за разом будет срываться приснопамятное "Boring... Boring... Boring!"

РАДОСТИ:

Длится весь этот кошмар совсем недолго
Приятная графика

ГАДОСТИ:

Единственный вид врагов
Примитивный геймплей
Идиотские комикс-вставки
Ужасный звук

ОЦЕНКА:

3.0

ВЫВОД:

Никчемный выкидыш Saber, Live Action и Konami, бессмысленный, беспощадный и вряд ли кому-то нужный. Тратить на такое непотребство время и деньги в высшей степени неразумно. Поэтому проходим мимо, не задерживаемся.

Обзор написан по PC-версии игры

Алексей Апанасевич



ОБЗОР

Magicka

Жанр: *аркадный экшен от третьего лица*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Arrowhead Game Studios*
Издатель: *Paradox Interactive*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название в локализации: *Magicka. Ну очень эпическая игра*
Похожие игры: *Магия крови*
Мультиплеер: *интернет, head-to-head*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon X1900; 2 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 9800 или Radeon HD2600; 2 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *arrowheadgamestudios.com/?page=games&subpage=magicka*

Что такое Magicka? Magicka — это дебютный проект молодой компании Arrowhead Game Studios. Эту игру стоит опробовать всем хотя бы потому, что она обладает интересными для своего жанра особенностями. Если бы не они, то проект можно было бы смело отправить на свалку, в ту кучу, в которую обычно сваливают клоны легендарной серии Diablo. Почему Diablo? Как же: куча врагов, вид сверху, ролевые элем... Стоп, а где ролевые элементы?

История маленького, но очень умного мага получилась чересчур простой. Нашему герою нужно всего лишь спасти мир от Злодея, также наделенного сверхъестественными способностями. И все — никаких сюжетных поворотов, никаких десятков концовок. Зато в сторилайне, диалогах и вообще всех игровых текстах очень много юмора. Разработчики вдоволь посмеялись над многими фильмами, книгами и видеоиграми. Больше всего досталось произведениям о магах. "Что это у тебя, банный халат?" — спрашивают у главного героя. У игры вряд ли получится заставить вас смеяться до колик в животе, но улыбка редко будет сходить с лица — это уж точно.

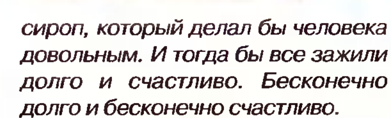
Что такое Magicka? Magicka — это пародия на многие "магические" произведения. Впрочем, нельзя сказать, что продукт от Arrowhead Game Studios несерьезный, детский. В нем убитые монстры не стесняются изливать литры крови на экран, что, конечно, может отпугнуть определенную аудиторию. Или, наоборот, привлечь.

Если продолжить искать игры, похожие на Magicka, то следующей в голову приходит "Магия крови". Прежде всего, потому, что геймплей в ней также строится на заклинаниях. Но ролевых элементов в Magicka попросту нет! Как быть?

Основу игрового процесса, как вы уже догадались, составляет магия. В проекте есть целых восемь школ волшебства, каждая из которых выполняет определенную функцию. К примеру, огненная и электрическая нацелены на уничтожение врагов, защитная — на возведение всевозможных баррикад, а магия жизни помогает лечить и воскрешать себя и союзников. И это далеко не самая вкусная часть игры.

Основная особенность Magicka заключается в возможности комбинировать между собой заклинания из разных школ. Мешать колдовские чары можно практически как угодно, все зависит от фантазии игрока. К примеру, если совместить защитную и темную магии, то получим мины, а если все ту же защитную и огненную — стену пламени. Земля и огонь на выходе дадут хорошо знакомые всем файерболлы, а лед и вода превратят главного героя в профессионального метателя сосулек.

Что такое Magicka? Magicka — это воплощение детской мечты. Той самой, в которой многие из нас хотели стать великими химиками, чтобы постоянно что-то смешивать и получать разные интересные штуки. Например, жвачку, которую можно жевать сколь угодно долго, или никогда не заканчивающиеся конфеты. Это для начала. А потом — изобрести лекарство от всех болезней и таблетку от смерти, и еще сироп, который делал бы человека довольным. И тогда бы все зажили долго и счастливо. Бесконечно долго и бесконечно счастливо.



Кроме магии в игре, по сути, ничего нет. Из привычных элементов есть полоска жизни, инвентарь на целых два (!) предмета и панель с магией. Инвентарь отображает то, что у нашего протагониста находится в руках: в одной всегда магический посох, в другой — какое-нибудь оружие. Причем практической пользы от обычного вооружения мало: бой лучше всего вести не подпуская к себе врагов. В эту идею отлично вписывается разве что пулемет (самый настоящий), который удастся получить по мере прохождения. Но и он по эффективности значительно уступает магии.

Еще в игре есть такие штуки, как магические книги — Magick'и. Они также позволяют использовать заклинания, только куда более сильные, чем обычные. Это, к примеру, ливень, замедление времени, огненный дождь и даже телепортация. Правда, использовать их нужно с умом. От огненного дождя с легкостью можно пострадать самому, а использовать электричество в ливень необходимо очень осторожно.

Что такое Magicka? Magicka — это очень необычная игра. В ней нет никакой системы прокачки. Вообще нет. Даже инвентаря толком нет. Две ячейки! Смех, да и только. А где полоска маны? Ее вообще нет! И уровней нет. Какой тогда смысл играть? Опробовать все заклинания? Опробовали. Пострелять из пулемета? Постреляли. А вот пройти всю сюжетную линию в одиночку так и не удалось.





Полностью убрав из игры ролевые элементы, разработчики все-таки совершили ошибку. Дело в том, что достаточно быстро пропадает стимул к дальнейшему прохождению. Все комбинации заклинаний можно испробовать за полдесятка абсолютно линейных уровней, а больше в Magicka делать, в общем-то, и нечего. Сюжет малоинтересен, а других стимулов к продвижению по рельсам одиночного режима нет. К тому же, пройти игру до конца в одиночку практически нереально. И тут на помощь приходит кооператив, под который проект и затачивался.

Что такое Magicka? Magicka — это отличный повод собраться с друзьями! Игра весьма наглядно показывает, что один в поле не воин. Зато в кооперативе кампания проходится на ура. Игру можно покорять вдвоем, втроем и даже вчетвером. Больше нельзя, да и не нужно. Даже четыре мага на одной карте — это много. Дружеский огонь ведь никто не отменял.

Кооперативный режим рассчитан на компанию до четырех человек. Основная проблема кооператива в том, что дружеский огонь отключить нельзя, поэтому в больших заварушках, а таких большинство, можно просто-напросто поубивать друг друга. Поэтому проходить игру лучше всего вдвоем.

Когда сюжет пройден, а сама Magicka еще не надоела, можно опробовать режим "Испытание". В нем мы попадаем на небольшую по размерам локацию, на которую постоянно лезут монстры. С течением времени противники становятся все сильнее, а количество их просто зашкаливает. Огорчает только тот факт, что карт для "Испытания" всего лишь две. Мало, чертовски мало. Собственно, вот и все. Никаких других режимов разработчиками не предусмотрено.

Что такое Magicka? Magicka — это большой потенциал, который Arrowhead Game Studios не удалось реализовать. На одной идее далеко не уедешь, а кроме оригинальной задумки с магией в игре, к сожалению, ничего нет. Ситуацию можно было бы спасти при помощи хорошего многопользовательского режима, но разработчики и здесь дали маху. К тому же, Magicka обладает просто огромным количеством багов. Создатели игры с энтузиазмом выпускают многочисленные заплатки, но проект все равно далек от идеала.

Графика в Magicka откровенно страшненькая. Движок проекта назвали бы устаревшим даже десять лет назад, не говоря уже о 2011-ом. Дизайн локаций не вызывает какихлибо эмоций. От него не тошнит, уровни получились достаточно разнообразными, но в памяти не остаются.



РАДОСТИ:

Оригинальный игровой процесс
Юмор
Хорошие задумки

ГАДОСТИ:

Плохенькая графика
Баги
Слабая реализация идей
Скудный мультиплеер

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Magicka могла стать одной из лучших игр всего 2011 года, но подвела реализация. Оригинальные идеи разбились о недостаточную проработку и большое количество багов. Остается надеяться, что разработчики смогут извлечь из этого опыт и через некоторое время выпустят достойное продолжение. С реализованными до конца задумками и интересным многопользовательским режимом.

Максим LieR Паршуто

ОБЗОР

Warhammer 40.000: Dawn of War II — Retribution

Жанр: *тактическая стратегия в режиме реального времени; дополнение*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Бука*
Похожие игры: *серия Warhammer 40.000: Dawn of War, серия Company of Heroes, серия Ground Control, StarCraft II: Wings of Liberty*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 1,8 ГГц или Athlon 64 X2 4000+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,0 ГГц или Athlon 64 X2 4400+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.dawnofwar2.com*

Что такое среднестатистическое дополнение для стратегии? Зачастую это лишь пара новых витков сюжета, несколько новых видов войск да перерисованные карты. И то хорошо, если так, от ушлых разработчиков и этого стандартного набора не всегда дождешься. Relic Entertainment же в корне опровергают подобное мнение, уже не в первый раз выдавая на суд общественности аддон, уделывающий оригинальную игру. Прошу любить и жаловать, дамы и господа, Dawn of War II — Retribution собственной персоной!

Чужие среди своих

Десять лет прошло с того дня, когда космодесантники ордена Кровавых Воронов уничтожили демона Улькаира, Великого Нечистого, и отразили вторжение войск Хаоса, но субсектор Аврелия так и не познал мира. Залетные банды орков продолжают грабить планеты сектора. Остатки разбитых некогда тиранидов внезапно восстановили связь с Флотом-Ульем и теперь вновь пожирают все на своем пути, ведомые Единым Разумом. Таинственные Эльдары преследуют свои, только им одним ведомые цели. Благословленный самим Абаддоном Элифас Наследник вернулся в Аврелию с новыми силами Черного Легиона Хаоса, дабы стереть с лица Галактики ненавистных Кровавых Воронов. Для стабилизации ситуации в субсектор направляются ударные Кадианские полки Имперской Гвардии под командованием лорда-генерала Кастора.

Однако, как это часто бывает, наибольшая угроза исходит не от внешних врагов, а от внутренних. В ордене произошел раскол. Развращенный Хаосом магистр Кирас объявил капитана Габриэля Анджелуса и немногих лояльных ему космодесантников предателями, попутно запросив Экстерминатус для полного уничтожения планет Аврелии и, соответственно, сокрытия своих еретических делишек.

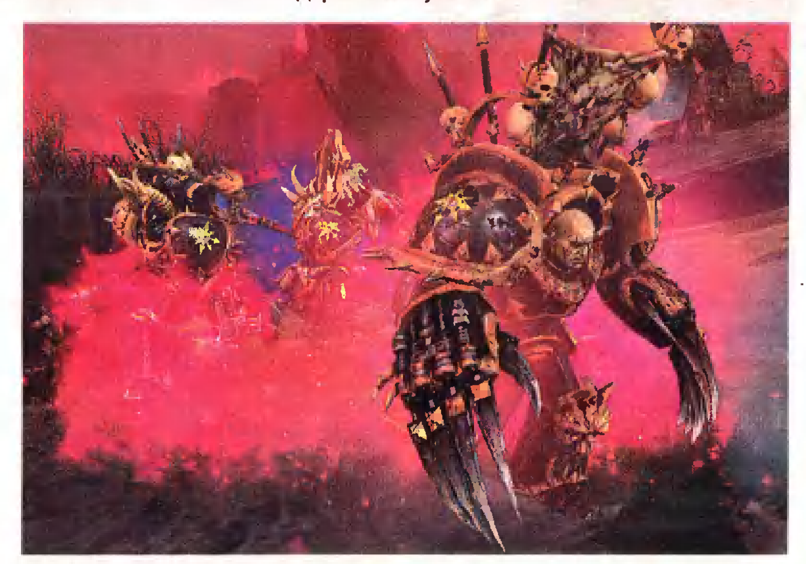
Хотя Retribution и предлагает игрокам аж целых 6 одиночных кампаний — за каждую сторону конфликта, отчетливо видно, что стержнем всего сюжета является именно история Кровавых Воронов. Остальные события видятся всего лишь фоном для центрального братоубийственного противостояния лоялистов мятежному магистру. Этакая Ересь Хоруса локального масштаба, честное слово. Более-менее с историей Воронов переплетается сюжетная линия Гвардии, в которой леди-инквизитор Адрастия от лица Ордо Еретикус расследует сложившуюся в Аврелии ситуацию. Остальные же кампании идут по своему, противоречащему другим сценарию. Но, как бы то ни было, после принудительно-единственной кампании за ставших уже родными Воронов в прошлых частях возможность широкого выбора расы несказанно радует.

При этом сценаристы Relic весьма умело ведут историю, сворачивая в итоге в единый клубок все сюжетные "хвосты" начиная еще с самого первого Dawn of War. Отменные ролики, колоритные персонажи и местами неожиданные повороты сюжета заставляют с интересом следить за историей. И, учитывая вполне законченный финал, в Dawn of War III мы, скорее всего, Кровавых Воронов уже не увидим. Если верить слухам, в следующей части их место займут Черные Храмовники. Тем, кому Вороны полюбились, остается надеяться на книги, благо тайн у ордена осталось более чем достаточно.

К сожалению, не обошлось и без минусов. Кампании довольно короткие: игрок только вошел во вкус — а вот вам уже и финальное побоище на планете Тифон. Напрягает и то, что миссии за разные расы разворачиваются на одних и тех же локациях — художникам Relic неплохо было бы потрудиться. Ну, и напоследок остаются минимальные недоработки в логике событий: например, космодесантники как ни в чем не бывало продолжают бросаться с орбиты в десантных капсулах, хотя крейсера в кампании у них нет, а между планетами Диомед сотоварищи скачут с помощью сети телепортов.

Еще Chaos Rising показал, что канадцы умеют делать интересные и разнообразные миссии, не чета унылому оригинальному Dawn of War II. Retribution лишь укрепляет это утверждение. Скучное и монотонное шатание по картам окончательно кануло в небытие. Каждое задание ставит игрока в уникальные условия, которые впоследствии могут ни разу не повториться. Последний раз подобным радовал разве что долгострой StarCraft II: Wings of Liberty. Игре подобное разнообразие и общая возросшая динамика пошли только на пользу.

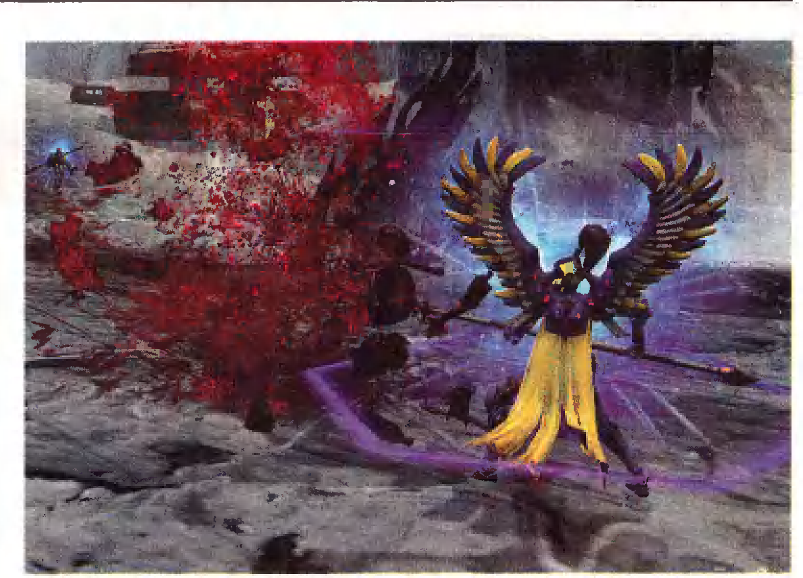
Кроме того, небольшим переменам подверглась непосредственно стратегическая часть. Разработчики отчасти вернули концепцию больших армий из оригинала и умело вплели ее в тактические реалии сиквела. Теперь игроки могут, помимо героев, нанимать обычные войска прямо во время задания — были бы ресурсы. Более того, стало возможным при комплектации войск на миссию заменить любого героя на усиленный элитный отряд. Дав, наконец, возможность выбирать свой стиль игры — большие и мощные армии или пачку прокачанных героев — Relic смогли примирить между собой убежденных поклонников обеих частей игры, за что им все скажут только "спасибо".





Полки уходят в бой

С Имперской Гвардией игроки прекрасно знакомы еще со времен дополнения Winter Assault к первой части. С тех пор раса практически не изменилась. Гвардия предпочитает бои на дальней дистанции с участием большого количества пехоты и чрезвычайно мощной техники. Отряды гвардейцев, штурмовики, легендарные танки "Леман Русс" и "Бейнблейд" — все это в вашем распоряжении. Впрочем, и при близких контактах командиру Гвардии есть что показать, благо ряды рукопашников, помимо огринов, пополнились новоприбывшими подразделениями рэмбоподобных Катачанских Дьяволов, крайне мощных на ближней дистанции. Герои у Гвардии соответствующие: Инквизитор, рвущая врагов своими псайкерскими навыками, Лорд-Комиссар, поддерживающий боевой дух бойцов профилактическими казнями, и Лорд-Генерал, специалист по оборонительной тактике и позиционной войне. К слову, именно Генерал выступает от Гвардии в многопользовательском режиме "Последний рубеж".





Естественно, каждая из пяти оставшихся сторон получила пополнение в стане войск. Космодесантникам вернули причитающийся им танк "Лэнд Райдер", Эльдары отныне могут призывать на поле боя Аутарха, Хаос вывел из варпа Воющих Десантников, орки разъезжают на Боевых Вагонах, а тиранидов ведет в бой Повелитель Роя. Новинки весомы, но при этом не рушат хрупкого баланса, и без того расшатанного появлением гвардейских "Бейнблейдов".

Для любителей мультиплеерных ристалищ отрадой стало то, что разработчики окончательно открестились от Games for Windows Live в пользу куда более популярного и удобного Steam. Сама же коллективная игра практически не изменилась, разве что перечень доступных карт пополнился рядом новых.

Логично, что разработчики не стали менять графический движок в Retribution, особой необходимости в этом и нет. Игра по-прежнему умудряется весьма прилично выглядеть, радуя глаз яркими спецэффектами и четко работающей физикой на базе Havok. Большего и не требовалось.

Как и в Chaos Rising, новый аддон вновь сумел поднять планку исполнения на новый для серии уровень. Во времена первой части таким передовиком стал Dark Crusade, но Retribution сумел переплюнуть и его, показав, наконец, всему свету, каким должен был быть сиквел изначально. Объединяя в себе все лучшее из обеих частей, он стал настоящим подарком для поклонников вселенной Warhammer 40.000. Жаль только, что Dawn of War II раскрыл весь свой потенциал так поздно.

РАДОСТИ:

Новая раса — Имперская Гвардия
Кампании за каждую сторону конфликта
Разнообразные миссии
Динамичный геймплей

ГАДОСТИ:

Малая продолжительность кампаний
Одинаковые локации
Простота прохождения

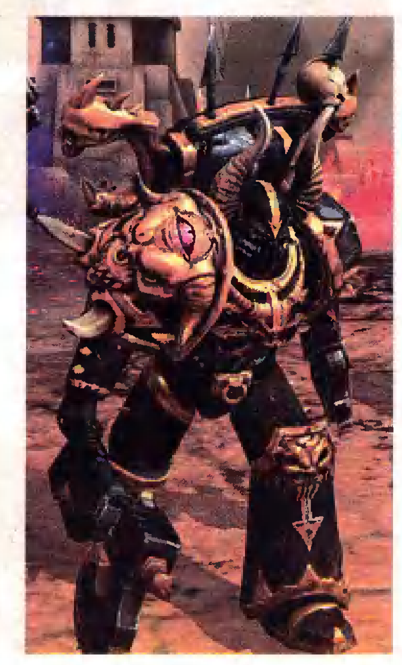
ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Retribution — отличное дополнение само по себе и лучший Dawn of War II в целом. Если вы любите стратегии — во имя Императора, не проходите мимо.

Алексей Апанасевич
Диск предоставлен интернет-магазином OZ.by



О КИНО В КИНО

Премьеры апреля: "Исходный код", "Мастер и Маргарита", "Тор" и прочие апрельские фантазии

Довольно скверное начало весны ознаменовалось не только плодотворной активностью государственной цензуры, запретившей нам все, что только было можно запретить, но и очередным неприятным казусом белорусского прокатчика. Драма российского режиссера Александра Миндадзе "В субботу", о которой мы писали в мартовском анонсе, так и не добралась до столичного зрителя. Истинные причины такой оплошности оказались весьма туманны — представители УП "Киновидеопрокат" оправдывались, что в возможности демонстрации картины о Чернобыльской трагедии им было отказано. Российская компания "Кино без границ", владеющая правами на прокат картины в России и странах СНГ, в противовес клятвенно заверяла, что никаких переговоров с белорусской стороной о закупке прокатных копий картины вообще не велось. Кто был прав, кто оказался виноват, уже не столь важно — фильм в конечном итоге пообещали показать в Синеокой. Только вот рано это произойдет или так, как с "Брестской крепостью", т.е. через месяц, — на этот вопрос с полной уверенностью ответить пока крайне проблематично.

Но не будем о грустном — посмотрим, что приготовил нам апрельский прокат. А он как раз оказался довольно бодрым: тут вам на выбор и крепкая остросюжетная фантастика, и целый ассортимент хорроров, комедий и драм, и даже несколько крупнокалиберных проектов, претендующих на звание полноценных блокбастеров. Речь идет, конечно, о пятой по счету гоночно-взрывной части "Форсажа" и кинокомиксе "Тор", неотвратимо приближающих безумный на коммерческие премьеры летний прокат. А пока он не наступил, есть возможность снова встретить синих человечков с Пандоры и с полуголой нечистью покружить над московскими крышами, но обо всем по порядку.

Первоапрельским релизом для столичных зрителей стала отнюдь не комедия, а ужастик **"Астрал"** за авторством Джеймса Вана и Ли Уоннела, создателей мыльнокровавой оперы "Пила". Синопсис таков: молодая пара переезжает в новый дом, в котором начинают происходить мистические события, а их маленький сын впадает в странное коматозное состояние. Несмотря на явную вторичность сюжета, лента большинству западных обозревателей пришлась по душе, особо отмечалась увлекательность разворачивающихся на экране событий.

Ну а полноформатный прокат начнется **7 апреля** со старта сразу шести картин. Поклонники сумеречной саги и романтической кадрили со сверхъестественными подростками будут рады увидеть фильм немецкого производства о запретной любви людей и вампиров — **"Вкус ночи"**. Над проектом трудился Деннис Ганзель, которому не впервой сотрудничать на съемочной площадке с тинейджерами: режиссер успел снять две довольно успешные молодежные драмы "Академия смерти" и "Эксперимент 2: Волна". Вслед за вампирской мелодрамой следует новый научно-фантастический триллер Дункана Джонса **"Исходный код"**. Солдат специальной службы раз за разом перемещается в тело одного из пассажиров поезда, пытаясь выяснить причину его крушения. Автор прошлогодней микробюджетной фантастики "Луна 2112" снова снял герметичный и в то же время стремительный фантастический боевик, положительно встреченный и прессой, и публикой. Также киноманов ожидает показ незадачливой экранизации романа Михаила Булгакова **"Мастер и Маргарита"**, премьера которой по разным причинам откладывалась аж с 1994 года. В широком прокате фильм Юрия Кары будет показан в урезанном двухчасовом варианте, а на дисковых носителях выйдет расширенная трехчасовая версия. Из стереоскопических картин в белорусских кинотеатрах появятся мультипликационный фильм о приключениях говорящих попугаев **"Рио"**, снятый авторами трилогии "Ледниковый период", и **режиссерская версия** гремевшего зимой 2010-го **"Аватара"**. Как сообщило руководство УП "Киновидеопрокат", сеансы возобновятся "по многочисленным просьбам зрителей", так что возможность лицезреть мир Пандоры должна порадовать тех, кто не успел в прошлый раз увидеть ленту на большом экране. Закроет премьерный четверг продюсерский проект Киану Ривза **"Криминальная фишка от Генри"**, в котором актер — вместе с Верой Фармигой — получил главную роль. Фильм, судя по всему, оказался не лишен юмора и авантюрного шика, а потому должен оказаться достойным просмотра.



Безбрачная неделя



Рио

Мюзикл, хоррор и криминальная драма — таков жанровый набор третьей прокатной недели апреля. Музыкальный фильм **"Девять"** Роба Маршалла, автора оскароносных картин "Чикаго" и "Мемуары гейши", наконец, доберется до наших кинотеатров. Мюзикл, базирующийся на сюжете культового фильма Федерико Феллини "Восемь с половиной", расскажет историю творческих поисков режиссера Гвидо Контини, ищущего вдохновение в близких отношениях с окружающими его персону женщинами. Тон фильму будет задавать внушительный состав именитых актрис, задействованных в постановке: Марион Котийяр, Пенелопа Крус, Кейт Хадсон, Николь Кидман, Джуди Денч, Софи Лорен, а также певица Ферджи. Пощекочет фанатские нервы ужастик **"Крик 4"**, последний на данный момент проект постановщика Уэса Крейвена. Кевин Уильямсон, работавший над первыми частями серии, написал сценарий и к четвертому фильму, сделав объектом иронии моду на повальное увлечение студиями производством ремейков и нескончаемых продолжений. Четвертая часть знаменитой франшизы, хлестко пародирующей жанр слэшера, в зависимости от степени интереса к ней публики имеет все шансы стать началом новой трилогии. И последней премьерой **14 апреля** станет детектив Брэда Фурмана **"Линкольн для адвоката"**. Картина, в которой главную роль исполнил Мэттью МакКонахи, является экранизацией криминальной новеллы писателя Майкла Коннелли и, судя по отзывам зарубежных СМИ, оказалась добротным жанровым кино.



Воды слонам!

21 апреля разрядит будничную обстановку сразу двумя комедиями российского и голливудского производства. От Фабрики грез появится новый фильм **"Безбрачная неделя"** известных комедиографов братьев Фаррелли. В нем герои Оуэна Уилсона и Джейсона Судейкиса на собственной шкуре узнают, что холостяцкая жизнь после женитьбы уже совсем не та, что была раньше. Любителям романтических комедий, возможно, станет интересен продюсерский проект Рубена Дишдишяна **"Свадьба по обмену"**, в которой актриса Екатерина Вилкова откажется жениться на Федоре Бондарчуке. Кому до комедий не будет дела, смогут посетить сеанс мелодрамы **"Воды слонам!"** Фрэнсиса Лоуренса. После мрачных фантастических боевиков "Я — легенда" и "Константин: Повелитель тьмы" режиссер решил сменить вектор работ и взялся за экранизацию легкого романтического бестселлера Сары Груэн. Насколько успешным оказалось кино о любви цирковой актрисы к молодому ветеринару, есть шанс выяснить уже совсем скоро. Кроме всего прочего, на четвертую прокатную неделю апреля выпадает релиз психологического ужаса **"Убежище"**, снятого шведскими режиссерами Мансом Марлиндом и Бьорном Стейном. Психиатор-практик Кара Джессап в ходе наблюдения за пациентом, страдающим тяжелым раздвоением личности, понимает, что вторым "Я" больного является демон, собирающий души умерших. В главных ролях в фильме снялись Джонатан Риз-Майерс и Джулианна Мур, а сценаристом выступил Майкл Куни, сочинивший сюжеты для триллеров "Идентификация" и "Внутри моей памяти", так что за интригующее и нестандартное развитие событий можно не беспокоиться.

Последний четверг **28 апреля** разорвут два крупномасштабных блокбастера, которые посоревнуются друг с другом за зрительский катарсис. С одной стороны выступит боевик **"Форсаж 5"**, где герои Вина Дизеля и Пола Уокера будут своими сумасшедшими выходками действовать на нервы Дуэйну "Скале" Джонсону. Действие фильма происходит где-то между событиями "Форсажа 4" и "Тройного форсажа", а в режиссерском кресле попрежнему значится Джастин Лин. Так что стабильный мордобой, перестрелки и гонки по пересеченной местности будут обеспечены. С другой — одноименная экранизация комиксов студии Marvel о скандинавском боге **Торе**. Режиссером фильма выступил британский режиссер и актер Кеннет Брана, экранизировавший множество пьес Вильяма Шекспира, а на второстепенных ролях значатся оскароносные драматические актеры Натали Портман и Энтони Хопкинс. Шансы на успех у эпической картины среди массового зрителя более чем велики.

Ну что же, вот таким пестрым обещает быть апрель. До встречи в мае!



Вкус ночи

Тарас Тарналицкий

КИНО

Исчезновение на 7-й улице

***Название в оригинале:** Vanishing on 7th Street*
***Жанр:** триллер, ужасы*
***Режиссер:** Брэд Андерсон*
***В ролях:** Хейден Кристенсен, Джон Легуизамо, Тэнди Ньютон, Джейкоб Латимор, Тейлор Грутиус, Джордан Тровиллион*
***Продолжительность:** 91 минута*



Иногда так бывает, что весь сюжет и все впечатления от фильма можно запросто предугадать заранее. Когда еще до просмотра представляешь кислую мину от увиденного и очередную мысль в духе "Ну как всегда", когда жалеешь о потраченном времени, да и вообще — не чувствуешь никакого удовлетворения или удовольствия. Просто если перед вами картина, одно название которой рассказывает половину сюжета, краткое описание которого тем более не блещет, а в главной роли — актер, медленно, но стремительно теряющий свою былую популярность, то, скорее всего, в ней действительно нет ничего особенного. Собственно, в случае с "Исчезновением на 7-й улице" ощущения во многом не обманули.

Главные герои фильма — четверо абсолютно разных персонажей, истории которых начинаются в совсем разных местах, приводя их, в конечном итоге, в бар. Странноватый парень по имени Пол проводил самый обычный день киномонтажера, запершись в своей подсобке. Второй, известный телеведущий Люк, которого играет Кристенсен (чувствуете иронию?), просыпается в своих роскошных апартаментах. Врач Розмари тоже ничем особенным не занимается, а афроамериканский мальчик Джеймс (ведь обязательно должны быть "черный" и женщина) появляется только в середине, так что и неважно. Все бы ничего, и их день был бы таким же, как и вчера, если бы в один момент все жители резко не исчезли. Вырубилось электричество, раздались крики, и — хоп! — от людей осталась лишь одежда, ничего не работает, а улицу медленно начинает поглощать тьма, оказавшись в которой, тоже рискуешь оставить после себя только штаны да рубашку. Весь мир в мгновение опустел, и почему остались именно эти люди — непонятно, хотя много раз достаточно абсурдно намекается. И у каждого, конечно же, есть какая-то цель и причины, почему он хочет выбраться и остаться живым. К примеру, Джеймс хочет отыскать маму, Люк — вернуться к принцессе Ле... жене, хотя всем давно понятно, что они уже исчезли, а Пола вообще больше заботят заунывные монологи о смысле жизни и происходящем.

Вообще, про сюжет говорить не хочется настолько же, насколько он заштампован и неоригинален. В первую очередь вспоминается кинговская "Мгла", здесь практически то же самое. Судите сами: в обоих случаях есть нечто, поглощающее все вокруг, только здесь оно черного цвета, а не белого, да и монстров нет; герои замкнуты в пространстве, беспомощные и отчаявшиеся, с редкими проблесками геройства и порой всплывающими религиозными мотивами. Но главное отличие "Исчезновения" заключается в откровенной бредовости многих моментов, диалогов и общей подачи сюжета. Фильм смотрится откровенно скучно и пусто, монотонность происходящего уже через полчаса вводит в ступор, а моменты, которые вроде бы должны пугать, вызывают только еще большую озадаченность. Вообще, единственное, что могло бы спасти фильм, так это хотя бы атмосфера, но по-настоящему страшных моментов в фильме максимум два-три, и те основаны на резком появлении чего-нибудь на экране и неразборчивости действа. Стоит еще отметить, что картинка фильма в большинстве случаев очень темная, из-за чего часто приходится напрягать глаза, чтобы хоть что-то разглядеть, а это совсем не прибавляет удовольствия от просмотра. Последний гвоздь в гроб "Исчезновения" забивают актеры, переигрывающие чуть ли не в каждой сцене и смотрящиеся крайне неестественно и порой нелепо. Единственное исключение — все тот же Хейден Кристенсен, и то местами.

И все же главные загадки фильма кроются далеко не в сюжетных поворотах, здесь есть вопросы поважнее. Первый из которых, например, о том, куда ушло 10 миллионов бюджета, учитывая откровенную скупость декораций и действия — ну, максимум потратились на эффектный пейзаж пустого города один раз в начале и в конце; даже если так, все равно смотрится как телевизионный проходняк. Второй вопрос: что стало с вроде бы неплохим режиссером Бретом Андерсоном, снявшим когда-то будоражащего "Машиниста" с Кристианом Бейлом в главной роли? И, наконец: зачем вообще тратить время на подобную проходную и совсем безвкусную картину? Ответ — за вами.

Кирилл Мажай

НОВОСТИ КИНО

Стали известны первые подробности о новой "Обители зла". Несмотря на весьма серьезную критику в отношении четвертой номерной серии экранизации Resident Evil, вряд ли кто-то ставил под сомнение появление пятого фильма. Однако теперь стало известно, что следующий фильм станет приквелом к самой первой части, и он будет серьезно отличаться от остального франчайза. Сюжет на этот раз не будет вращаться вокруг героини Миллы Йовович. Центральным персонажем будет Джилл Валентайн, ранее засветившаяся во второй и четвертой частях экранизации, и сыграет ее вновь актриса Сиенна Гиллори. Предполагается, что создатели сделают большой уклон от экшена в сторону хоррора, как то было в первых играх сериала. Фильм выйдет на экраны как в "плоском", так и в стереоскопическом варианте 14 сентября 2012 года. При этом факт создания предыстории не отменяет намерений автора экранизаций Пола В.С. Андерсона снять непосредственно прямое продолжение "Жизни после смерти", однако данных насчет этого проекта пока нет.



"Бэтмена" ждет новый перезапуск. Грядущий фильм "Воскрешение Темного рыцаря" завершает трилогию о Бэтмене за авторством Кристофера Нолана, однако не ставит крест на истории персонажа в целом. По словам Джеффа Робинова, главы производственного отдела Warner Bros., после выхода трикела студия намерена вновь перезапустить весь франчайз, как то было с "Человеком-пауком". Причем сам Нолан не намерен открещиваться от затеи, а, скорее, наоборот — они вместе с супругой Эммой Томас займутся продюсированием как минимум одной новой части истории о Летучем Мыше.



Мисс Марпл получит новую жизнь. По аналогии с переизложением истории легендарного сыщика Шерлока Холмса, боссы студии Walt Disney намерены поработать и с наследием Агаты Кристи. Речь идет о книгах про известную сыщицу-любительницу Джейн Марпл, которую писательница придумала в далеком 1927 году. Наиболее известной экранизацией этих романов является британский сериал середины 80-х годов, главную роль в котором исполнила Джоан Хиксон. История легендарной дамы подвергнется тотальному переосмыслению. В недрах студии уже полным ходом идет разработка проекта картины. Сценарием занимается один из авторов сериала "Твин Пикс" Марк Фрост, а саму титульную героиню воплотит на экране актриса Дженнифер Гарнер. Конкретных дат, увы, не оговорено.



Историю советских лыжников расскажут американцы. Режиссер Саймон Феллоуз займется экранизацией книги Алана К. Баркера "Перевал Дятлова". Произведение посвящено таинственному инциденту, произошедшему с группой советских студентов во главе с опытным туристом Игорем Дятловым зимой 1959 года. Выбившуюся из походного графика и не вышедшую на связь группу нашли мертвой 26 февраля. Причины гибели людей не установлены до сих пор: студенты были в одном нижнем белье, многие — с физическими травмами, а все снаряжение и экипировка остались в палатке. Версий много: от обыденных (сход лавины или нападение медведя) до "теории заговора" с участием НЛО и иностранного секретного оружия. Адаптацией романа для экрана занимается сценарист Энди Бриггс. Съемки планируется провести летом будущего года в Восточной Европе.

История Гудини движется к большому экрану. Режиссер Френсис Лоуренс, автор фильмов "Константин", "Я — легенда" и "Воды слонам!", скорее всего, займется постановкой байопика, посвященного жизни известного иллюзиониста Гарри Гудини. На этот счет он ведет переговоры со студией Sony Pictures, которая пытается воплотить подобный замысел в жизнь почти десять лет. В конце 90-х идеей интересовался режиссер Пол Верховен, но проект тогда не дошел до стадии реализации. В 2007-ом также вышел фильм "Смертельный номер" с Гаем Пирсом в роли Гудини, однако он был, скорее, вольным трактованием жизнеописания фокусника.

"Неудержимые 2" обзавелись датой премьеры. Студия Lionsgate объявила дату выхода в прокат сиквела боевика Сильвестра Сталлоне. Картина появится на больших экранах 17 августа 2012 года. Актерский состав ожидает пополнение, однако конкретики пока нет. В частности, более чем вероятно участие в проекте Ченнинга Татума. Также создатели хотят значительно расширить роли Арнольда Шварценеггера и Брюса Уиллиса и заманить на съемочную площадку Жан-Клода Ван Дамма. Сам Сталлоне на экране вновь возглавит команду брутальных наемников, однако вопрос режиссирования им второй части остается пока открытым. По его словам, он готов уступить пост постановщика другому человеку, ограничившись лишь лицедейством и продюсированием.

Шварценеггер станет супергероем. Распрощавшись с креслом губернатора Калифорнии, Арнольд Шварценеггер вновь возвращается в кинематограф, что и не мудрено. Но вот то, как он это делает, несколько непривычно. Первым делом Арни перевоплотится в супергероя по прозвищу "Губернатор" (The Governator) в новом анимационном сериале, разработанном небезызвестным Стэном Ли. По словам Ли, этот проект станет весьма интересным смешением супергеройских реалий с жизнью самого бывшего губернатора. Т.е. у Говернатора тоже есть дети и жена Мария, он тоже был губернатором, но после ухода с поста решил бороться с преступностью новыми методами, как то делает Железный человек и прочие "высокотехнологичные" герои. Одновременно с сериалом будет запущена серия комиксов, которой также занимается Стэн Ли.



Алексей Апанасевич

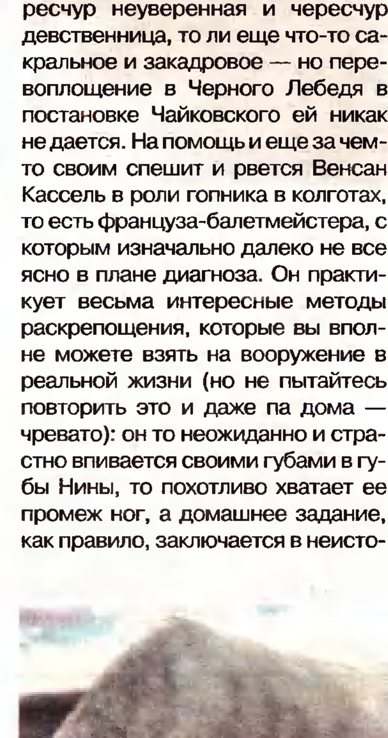
КИНО

Черный лебедь

Реквием по "Пи"

***Название в оригинале:** Black Swan*
***Жанр:** драма, триллер*
***Режиссер:** Даррен Аронофски*
***В ролях:** Натали Портман, Мила Кунис, Венсан Кассель, Барбара Херши, Вайнона Райдер, Бенжамен Миллепье*
***Продолжительность:** 108 минут*

Корни глубоко залегающей войны между русскоязычными кинокритиками и Дарреном Аронофски следует искать в банальных вещах из прошлых времен. Примерно тогда, когда сегодняшние эмо потянулись к прекрасному и стали нахваливать камень преткновения — вчера культовый, сегодня модный "Реквием по мечте", что, понятное дело, не пришлось по вкусу эмо вчерашним, мигом заклеймившим свой еще недавно любимый фильм знаком великого позора и бросившимся пространно рассуждать о творчестве итальянских режиссеров середины минувшего столетия, не удосужившись хотя бы выучить пару их фамилий. Ситуацию обострил выход в свет памятного "Фонтана", когда точившие свои перья на высокобюджетный блокбастер с Бредом Питтом и философской жилкой критики получили притчевый триумвират историй о вечной жизни, ничего не поняли и извергли сотни ругательств. Короткое перемирие в виде объективно худшей на сегодняшний день работы Даррена про умирающего Микки Рурка в "Рестлере" лишь заморозило активную фазу конфликта, что грянул с новой силой после первых же показов "Черного лебедя". Кто держит пальму лидерства в этом глупейшем во всех смыслах однобоком противостоянии, понять немудрено. Пока одни пытаются от отчаяния ужалить Натали Портман за детскую мечту стать балериной, другие размахивают свежеполученными "золотыми болванчиками" и переваливают за вторую сотню миллионов долларов мирового проката.



Нина (Натали Портман) — юная инфантильная балерина. И вроде бы более чем талантливая, но то ли чересчур белая, чересчур правильная, чересчур положительная, чересчур неуверенная и чересчур девственница, то ли еще что-то сакральное и закадровое — но перевоплощение в Черного Лебедя в постановке Чайковского ей никак не дается. На помощь и еще за чем-то своим спешит и рвется Венсан Кассель в роли гопника в колготах, то есть француза-балетмейстера, с которым изначально далеко не все ясно в плане диагноза. Он практикует весьма интересные методы раскрепощения, которые вы вполне можете взять на вооружение в реальной жизни (но не пытайтесь повторить это и даже па дома — чревато): он то неожиданно и страстно впивается своими губами в губы Нины, то похотливо хватает ее промеж ног, а домашнее задание, как правило, заключается в неистовой мастурбации. Вот и думай, то ли он гений балета, то ли простой извращенец, а то и все вместе и еще немного — гениальный извращенец. И пусть немного Чайковского. Но Кассель в колготах — это еще далеко не самый ненормальный гений и безумец одновременно, хотя и явно перещеголял остальных персонажей, даже — в первую половину фильма — инфантильную малышку Портман, отыгравшуюся в финальные пятьдесят минут. За что и получила "Оскар" и "Золотой глобус".



Инфернальная завистливая соперница (Мила Кунис) лицемерно навязывается к Нине в подруги с целью поставить пару подножек, а в день премьеры свалить с ног прямым ударом в челюсть. Экс-прима (Вайнона Райдер) тяжело переживает (алкоголь) свою отправку на пенсию и всячески радуется (алкоголь) успехам (шлюхи) Нины. Забота мамаши с лицом Барбары Херши начинает напоминать по своим свойствам заботу нацистских надсмотрщиков в лагерях смерти времен Второй мировой. Ноги стираются до крови, сплетаются в косы. То ли зеркала перестают отражать реальность, то ли реальность столь изменилась. Словом, здравствуй, безумие. Добро пожаловать в нинино восприятие реальности — как она дышит, куда смотрит, чего боится.

Очередная игра Аронофски в постмодерниста (играя, Даррен уже вырыл в песке "арт-хаус для самых тупых" вполне удобную яму, что вновь играет с ним злую шутку: заблудшие овцы от столь углубленного в философию фестивального мейнстрима неустанно гадят кирпичами) окончилась успехом со всех точек зрения. Резкие переходы от классической повествовательной модели к не менее традиционному психологическому триллеру, а от него — к драме экстремального взросления выглядят максимально естественно. Сохраняя привычную ритмику и фирменную наивную метафорику, Аронофски (что уже давно характеризуется как отдельный жанр — "аронофски") вновь умудряется ввести зрителя в особое психологическое состояние острого невосприятия действительности, невозможности отличить реальность от галлюцинации, где постоянно звучащая музыка Чайковского, смешанная с узнаваемым саундом Клинта Мэнселла, усугубляет эффект принципиально иного драматического действия. Хотя режиссер вновь не изобрел ничего нового, вновь возвращаясь к "Пи" в новой исторической и визуальной ипостасях, в данном случае это только радует. Аронофски, как умелый постмодернист, ловко оперирует с вторичностью, здорово смешивая в чане сюжеты, отсылки и жанры, Кроненберга и Линча с Поланским, Чайковским и самим же собой.

Как борьба между белым и черным в фильме — это ни в коем случае не борьба между добром и злом, так и новая работа Даррена — это ни в коем случае не повторение старого. Нечто новое за маской привычного. Ровно в той степени, чтобы захватывать дух и впечатлять.

Слава Кунцевич

Ранго

Хороший, плохой, зеленый

***Название в оригинале:** Rango*
***Жанр:** приключения, вестерн, анимация*
***Режиссер:** Гор Вербински*
***В ролях:** Джонни Депп, Айла Фишер, Эбигейл Бреслин, Нед Битти, Альфред Молина, Билл Найи, Стивен Рут, Гарри Дин Стэнтон, Тимоти Олифант, Рэй Уинстон*
***Продолжительность:** 107 минут*

Несмотря на то, что и у Гора Вербински, и тем более у Джонни Деппа в послужном списке немало удачных работ, в последнее время эти два имени наиболее четко ассоциировались в первую очередь с серией "Пираты Карибского моря". И неудивительно: прекрасная приключенческая трилогия вознесла обоих на совершенно новый уровень, и грехом было бы не продолжить столь плодотворное сотрудничество, правда, несколько в другой области кинематографа. Когда место постановщика четвертой части "Пиратов" занял Роб Маршалл, а ситуация с экранизацией игры BioShock стала совсем уж безнадежной, Вербински не стал отчаиваться и решил попробовать себя на почве анимационного кино. Заручившись поддержкой студии Paramount и выписав для проекта кучу голливудских звезд во главе, естественно, с мистером Деппом, Гор выпустил в свет на удивление приятный мультфильм под названием "Ранго".

В основу сюжета "Ранго" лег рассказ самого Вербински, адаптированный для экранизации маститым сценаристом Джоном Логаном совместно с Джеймсом Уордом Биркином. На позициях главного героя у нас чудаковатый домашний хамелеон, грезящий своими будущими творческими проектами и страдающий кризисом самоидентификации. Причем уже буквально с первых кадров в персонаже чувствуется колоритнейшая игра Джонни Деппа, который не просто подарил ящеру свой голос, но и фактически воплотил его на экране с помощью технологии захвата движений. Все эти ужимки, кривляние, повадки, памятные еще по образу капитана Джека Воробья, сразу выдают почерк мастера своего дела. Вряд ли Депп до посинения засиживался в бане для пущего реализма, как то было с "Пиратами", но в любом случае Ранго в его исполнении оставляет самые положительные впечатления на протяжении всего просмотра и затмевает собой всех прочих героев.

А между тем первые минуты ленты, своей яркостью смахивающие на оба "Мадагаскара", плавно подводят зрителя к истинной сути всего мультфильма. Террариум с нашим пучеглазым чудом разбивается на дороге посреди американской пустыни Мохаве — и картина коренным образом меняется, превращаясь в самый настоящий вестерн. Вербински решился на весьма смелый эксперимент — во времена застоя жанра ("Поезд на Юму" и "Железная хватка", конечно, хороши, но несколько из другой оперы) он создал фильм в лучших традициях старой доброй классики, настоящий трибьют бессмертным лентам Серджио Леоне и Клинта Иствуда. Тут уже и не обращаешь внимания на чрезвычайно простой сюжет о поиске самого себя в этом мире с попутным разрешением проблем локального масштаба — остается лишь непередаваемая атмосфера Дикого Запада, самобытная и прекрасная. Из недавнего ближайшим аналогом можно назвать, как ни странно, совсем не фильм, а игру Red Dead Redemption: тот же образ заката эпохи, когда уже вовсю наступает цивилизация, но ковбойская шляпа все еще в моде, а проблемы решаются на дуэлях под удары часов — грязный и суровый, но чертовски романтичный период. Гор расписывается в любви к классике буквально в каждой сцене. Все работает на благо атмосферы: и мастерская постановка, и отличная стилизация, и совершенно прекрасная музыка маэстро Ханса Циммера вкупе с качественной озвучкой, и даже небольшой "привет" Клинту Иствуду ближе к концу фильма. При этом — никакого излишнего морализаторства, чем обычно грешат создатели подобных мультфильмов. А гротескность, обилие юмора и отсылок к прошлым работам Деппа и Вербински лишь придают картине дополнительного перцу.

Однако не совсем понятно, для какой аудитории в первую очередь делался мультфильм. Сказать, что он детский, было бы не совсем верно. Да, множество смешных ситуаций и сам развеселый ящер явно ориентированы на юного зрителя, но для них это слабо сочетается с общей мрачностью, серьезностью и где-то даже брутальностью картины. Да и многих "взрослых" мыслей дети могут не понять. А вот как раз родителей может напрячь излишняя комичность. Но если вы готовы пойти на компромисс — милости просим.

При этом "Ранго" радует глаз техническим совершенством — привлеченные к работе над проектом мастера из лукасовской студии Industrial Light & Magic вновь показали себя на высоте. Отлично прорисованное окружение, до мелочей проработанные герои, шикарная анимация — настоящая услада для глаз.

Суммируя вышесказанное, можно смело заявить, что тандем Вербински и Деппа подарил зрителям новый маленький праздник, который придется по душе как взрослым, так и детям. Единственным противопоказанием является разве что полное неприятие вестернов как жанра. Если вы таковым не страдаете, то смело берите девушку/друзей/детей — и по коням! Ах да, шляпу не забудьте.



Алексей Апанасевич

КИНО

Бьютифул

Красота по-испански

Название в оригинале: *Biutiful*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Алехандро Гонсалес Иньярриту*
В ролях: *Хавьер Бардем, Марисель Альварес, Хана Бушаиб, Гильермо Эстрелла, Эдуард Фернандес, Шейх Ндиайе, Диарьяту Дафф, Ло Цзинь*
Продолжительность: *147 минут*

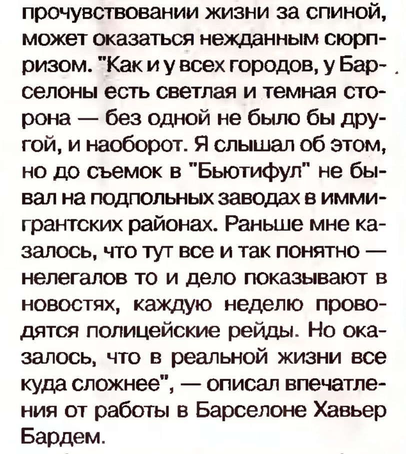
"Бьютифул" во многом ожидался в качестве очередной лакмусовой бумажки для проверки наличия таланта мексиканского режиссера Алехандро Гонсалеса Иньярриту. Ранее он влюбил в себя миллионы дебютом в "Суке-любви", укрепил любовь "21 граммом", обеспокоил, а кое-где и разочаровал "Вавилоном". "Бьютифул" ставил задачу оправдаться за невнятную прошлую работу.

На первом плане у Иньярриту, как обычно, герои не самые приятные с социальной точки зрения, но умудряющиеся по-настоящему цеплять своей человечностью и беззлобным сопротивлением молчаливым трагедиям, выпавшим на их доли. Рутинное горе в сплетении фабулы и атмосферы настолько ежедневно, а выносимые на протяжении всего хронометража ценности настолько насущны, что противиться в эмоциональном плане увиденному можно разве что подходя к просмотру с насущной идеей: "Иньярриту — чертов эксплуататор".

С самого начала, когда Ушбаль (Хавьер Бардем) сам у себя берет на анализ кровь из вены, становится ясно: легко и просто не будет. И очарование крыш знойной Барселоны не должно вводить в заблуждение. Ушбаль, в общем-то, неплохой человек. Только занятия у него не всегда хорошие: парень "крышует" незаконный бизнес трудовых эмигрантов из Сенегала и Китая, проводит спиритические сеансы за небольшой гонорар. Кто-то даже может сказать, что испанский маргинал получил по заслугам, обнаружив у себя раковую опухоль и получив известие, что жить ему осталось всего ничего. Смерть необратима, у героя Бардема нет желания ни заворачиваться в простыню и ползти на кладбище, ни окунуться в медиативное любование последними днями бренного существования. Но бесследно ничего не проходит — мелкая сошка криминального бизнеса смягчается, переезжает с парой своих детишек к бывшей жене Марамбре (Марисель Альварес), вовсю гуляющей с его братом и окончательно поехавшей рассудком, что не мешает Ушбалю сохранять в себе сильные чувства к ней. И последние его дни — рутинное угасание на фоне улиц Барселоны. В ногу с основным сюжетом следуют дополнительные: о попавшем в полицию и депортированном на родину сенегальском нелегале, оставившем в Испании жену с ребенком, о ядовитых взаимоотношениях двух китайских эмигрантах-гомосексуалистах — которые только дополняют безрадужную картинку новыми оттенками серого и черного.

А картина и вправду не вызывает хоть какого-нибудь позитива — Иньярриту нарочито отбрасывает в сторону игру контрастами или вполне подходящую притчевую меланхолию, полностью сконцентрировавшись на темных красках; он даже не сгущает тучи — небо непробиваемо свинцовое от самого начала и до самого конца. Это постоянная, непрерывная, рутинная антиутопия. Один из реверансов в "Бьютифул" обращается к одной из тематик позапрошлой работы мексиканца — фильма "21 грамм". Трагедия смерти в гипертрофированной степени, переданная с болезненной обыденностью, что само собой начинает холодить кровь в жилах. "Современное общество страдает тяжелой формой танатофобии. По этой причине я осознаю всю противоречивость ситуации, когда снимаешь поэму о просветленном человеке, погружающемся в тьму смерти, где его поджидает неизвестность", — попытался он выразить словами то, что показал, стараясь, скорее, передать чувственно-эмоциональный окрас того, что пытался объяснить самому себе и только попутно — зрителю.

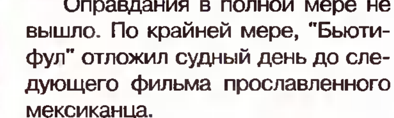
Вторая тема — тема скрытой жизни европейских мегаполисов, вопрос существования незаконных эмигрантов в нем, мелкий криминалитет. Словом, отчаянное положение нелегалов не слишком отличается от того, как бы они могли жить дома, их ужасные судьбы, по касательной проходящие через пути мелких наркоторговцев, вымогателей и банальных гопников; одичавшие от своей работы полицейские, вынужденные день и ночь гоняться за нелегальной заразой. Иньярриту явно не ставил себе задачу в тысячный раз поставить диагноз, лекарства у него тоже не оказалось, поэтому маргинальные задворки привлекательной для туристов Барселоны он использует как фон, дабы окунуть весь фильм в атмосферу рутинного отчаяния и полной бессмысленности бытия еще глубже. Тем не менее тема затронута непростая, и новый опыт, глубинный экскурс, основанный на прочувствовании жизни за спиной, может оказаться нежданным сюрпризом. "Как и у всех городов, у Барселоны есть светлая и темная сторона — без одной не было бы другой, и наоборот. Я слышал об этом, но до съемок в "Бьютифул" не бывал на подпольных заводах в иммигрантских районах. Раньше мне казалось, что тут все и так понятно — нелегалов то и дело показывают в новостях, каждую неделю проводятся полицейские рейды. Но оказалось, что в реальной жизни все куда сложнее", — описал впечатления от работы в Барселоне Хавьер Бардем.



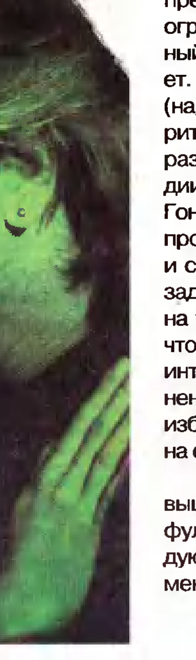
Сам исполнитель роли Ушбаля, к слову, получил свою "Золотую пальмовую ветвь" на минувшем Каннском кинофестивале за лучшую актерскую игру совершенно не случайно и не за красивые глаза. У Бардема получилось скорее не полностью вжиться в своего героя, а создать его целиком и полностью, основываясь только лишь на образных зарисовках сценария. Действительно гениальная актерская игра, передающая в своей трагедии, в своей рутине, в своем смирении целую гамму эмоций, трудно поддающихся описанию; они, эти эмоции, и воспринимаются исключительно на эмоциональном уровне. Пусть у Хавьера были заметные роли в таких фильмах, как "Старикам тут не место", "Призраки Гойи", "Живая плоть", "Море внутри", "Вики Кристина Барселона", по-настоящему его игра поражает именно в "Бьютифул". На большинство ролей второго плана Иньярриту были отобраны непрофессиональные актеры, актеры-любители, что в некотором роде из-за близости тех к снимаемой среде сделало игру полностью аутентичной. Можно взять для примера Диарьяту Дафф, сыгравшую роль сенегальской иммигрантки по имени Иге, которую случайно отыскали в небольшой парикмахерской: ее собственная история совпадает с историей ее героини едва ли не полностью.

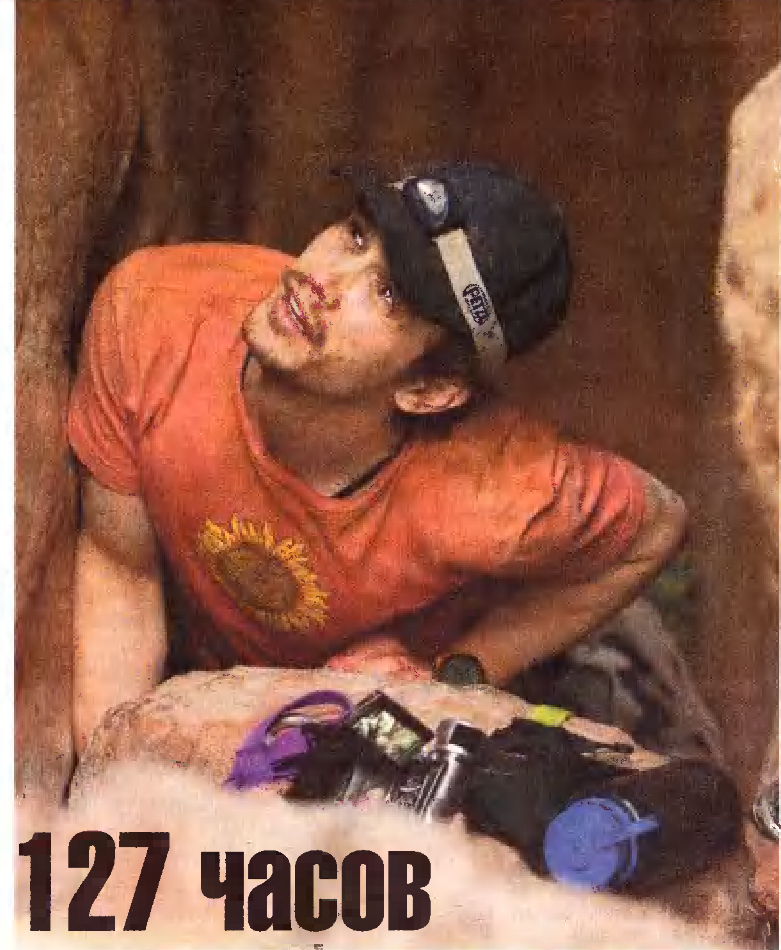
Иньярриту решал же немного иные проблемы, среди которых в первую очередь выделялась нехватка постоянного спутника — сценариста Гильермо Арриаги; Алехандро Гонсалес писал сценарий собственноручно, что в конечном итоге вылилось в любопытнейшую трансформацию его творчества. Вместо многофигурного, разветвленного сюжета ("Сука-любовь", "21 грамм", "Вавилон") все лица, события, драмы смешались у режиссера в однородную субстанцию, что явно хочется отметить в качестве неоспоримого достоинства. Пусть и слегка непривычно, но фиксация на неугасающем драйве рутины с уже не отдельными героями, а героями, представленными, скорее, целыми ограниченными группами, дает нужный эффект — удивляет и впечатляет. Было ли решение иной задачи (нарастающих обвинений к Иньярриту в эксплуатации темы плотной размеренной человеческой трагедии, мол, рекламу — и ту Алехандро Гонсалес снимает в мрачных тонах и про смерть) — вопрос открытый, да и ставил ли режиссер себе это как задачу — тоже не ясно. И, несмотря на то, что вполне отчетливо видно, что данная тематика просто жуть как интересна Иньярриту, новых обвинений в эксплуатации темы ему не избежать. Что же, тут все остается на суд зрителю.

Оправдания в полной мере не вышло. По крайней мере, "Бьютифул" отложил судный день до следующего фильма прославленного мексиканца.



Слава Кунцевич





127 часов

Занимательная народная хирургия

Название в оригинале: *127 Hours*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Дэнни Бойл*
В ролях: *Джеймс Франко, Кейт Мара, Эмбер Тэмблин*
Продолжительность: *94 минуты*

Как говорится, в США человек может стать большой знаменитостью, превратившись из жирного мешка с дерьмом в чуть менее жирный мешок с дерьмом. Точно так же звездой телеэкранов и разнообразных ток-шоу может стать любой идиот, по своей глупости угодивший в неприятную ситуацию и сумевший из нее выбраться. Обычно — не целиком. Так и американский альпинист Арон Ли Ралстон, отпиливший тупым перочинным ножиком себе кисть правой руки, попавшую под тяжелый валун, по возвращению домой стал образцом мужества и всего такого прочего для миллионов американских телезрителей. Чуть позже он написал книгу про случившуюся с ним неприятность под названием "Between a Rock and a Hard Place", что обеспечило ему дополнительную славу, новые приглашения на ток-шоу и, в общем-то, безбедную жизнь — книга вмиг стала национальным бестселлером. Поэтому нет ничего удивительного в том, что права на экранизацию были выкуплены, роли — назначены, а вот то, что снимать "127 часов" будет небезызвестный Дэнни Бойл, — показалось удивительным.

Хотя Бойл — режиссер сам по себе весьма странный. Ему, собственно, не так интересно снимать кино, как что-нибудь творить со своими героями (накачать героином, запустить в мир, кишащий неканоничными зомби, выдать огромный денежный приз, засунуть на остров, засеянный коноплей, отправить закладывать ядерную бомбу на Солнце, натравить пару ангелов) — и посмотреть, что получится. Иногда в результате на экраны выходит чудо. Иногда не получается ровным счетом ничего.

В 2003 году 27-летний любитель экстрима Арон Ральстон (Джеймс Франко) отправляется гулять по каньону в штате Юта, недолго болтает на неинтересные темы с парой встретившихся по пути девушек, после чего весьма благополучно попадает в расставленную ему природой западню. Следующие пять суток парень пытается позвать на помощь или высвободить руку из-под огромного камня, по ходу дела растягивая съестные припасы, попивая собственную мочу и снимая себя на ручную видеокамеру.

Чем все это баловство кончится, и без лишних подсказок понятно, а если и не понятно, то уже через полчаса наблюдения за мытарствами главного героя догадываешься со стопроцентной вероятностью. Ввиду этого у Бойла была фактически только одна задача — развлекать зрителя всякими режиссерскими штучками и бешеным психологизмом на протяжении всего хронометража. Дэнни поступил привычнее — засунул Франко под камень и принялся наблюдать. И, может быть, в конечном итоге из этого получилось бы что-нибудь приличное, если бы Бойлу достался другой персонаж — не повезло ему с героем, что уж поделать. С первого же взгляда видно, что книжный первоисточник Ральстона годится разве что на роль туалетной бумаги, наверняка это видел и режиссер, привыкший что-нибудь да экранизировать ("На игле", "Пляж"), но ничего предпринимать Дэнни не стал. За исключением разве что пары клиповых приемов и операторской работы Энтони Мэнтла, что все равно не помогло. Дело в том, что Арон — это совершенно скучный и тоскливый человек, остающийся таким даже в экстремальной ситуации. Собственно, и забот у него немного: потыкать ножом в придавленную руку, покушать, развлечь левую руку записью себя на видео, попить мочи. Хоть какое-нибудь подобие рефлексии и психологизма, да и то от недостатка воды и пищи, появляется и исчезает под конец четвертого дня пребывания в природном плену. На муху с оторванными крыльями смотреть и то интереснее.

И более жалко. Франко, в принципе, неплохой ведущий — справился с минувшей церемонией награждения кинопремии "Оскар", да и режиссер терпимый. Будь он ко всему этому хоть сколько-нибудь талантливым актером, то смог бы вдохнуть в своего персонажа хотя бы чуть-чуть жизни, но в течение всего хронометража Джеймс только и будет корчить то пресные, то пафосные рожи в ручную видеокамеру, полностью сливаясь со своим деревянным персонажем. Хотя Франко слишком сильно ругать немного неправильно — тут такая роль, что ее могла бы отыграть какая-нибудь пустая банка из-под колы, справилась бы не хуже.

Лучше уснуть. Или просидеть весь фильм в туалете. На впечатлениях не скажется.

Слава Кунцевич

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Без цензуры. Отныне и вовек

Знаменитый военный **роман американского писателя Джеймса Джонса "Отныне и вовек"** впервые издадут в авторской редакции. В тексте будут восстановлены все бранные слова и открытые указания на гомосексуализм в армии.

Как сообщили наследники автора романов "Отныне и вовек" и "Тонкая красная линия", писатель противился цензурным купюрам, утверждая, что, как ни вымарывай некоторые слова и темы из книг, они все равно прокрадутся в печать, пусть в другом романе и десятью годами позже.

Тем не менее Джонс все же пошел на уступки, и в 1951 году "Отныне и вовек", его дебютный роман, был опубликован. Книга, показывающая глазами новобранца состояние американской армии накануне Перл-Харбора, имела шумный успех.

В 1952 году роман был отмечен Национальной книжной премией, еще год спустя его впервые экранизировали в Голливуде с Бертом Ланкастером и Фрэнком Синатрой.

По словам автора нового послесловия к роману Джорджа Хендрика, в тексте были восстановлены две сцены, ранее выкинутые из-за гомосексуального характера.

"Отныне и вовек" в авторской редакции издадут в электронном виде. Также планируется электронное издание и других работ Джонса, одна из которых, "To the End of the War", увидит свет впервые.

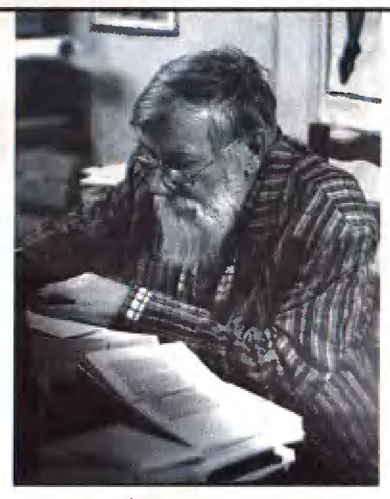
Лауреаты премии имени Максима Богдановича

Во Всемирный день поэзии 21 марта в Минске были названы **лауреаты литературной премии "Дебют" имени Максима Богдановича**, основанной Белорусским ПЕН-центром и Союзом белорусских писателей. В номинации "Поэзия" лауреатом стал Виталий Рыжков за сборник поэзии "Дзверы, замкнены на ключы", в номинации "Проза" — Наталка Харитонюк за книгу "Трынаццаць гісторый пра мертвага ката", в номинации "Художественный перевод" — Наста Лобода за перевод со шведского книги Туве Янссон "Маленькія тролі і вялікая паводка" и Ольга Цвирко за перевод со шведского книги Микаэль Ниеми "Папулярная музыка зь Вітулы".

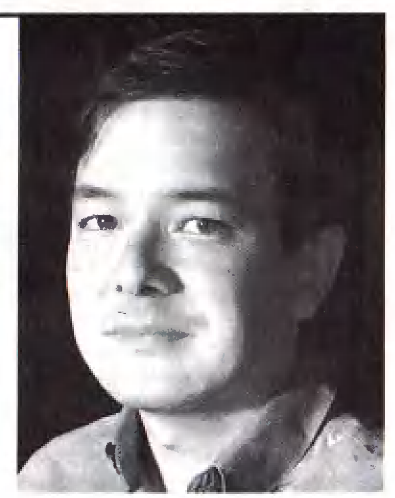
Нос-1973, премия Астрид Лингрен

В Москве в конце марта были объявлены имена **лауреатов отсроченной литературной премии "Нос"** ("Новая словесность") за 1973 год. Жюри премии отдало награду "Прогулкам с Пушкиным" Андрея Синявского, а экспертный комитет выбрал поэму "Москва-Петушки" Венедикта Ерофеева.

Лауреатом **премии имени Астрид Линдгрен**, которую вручают за литературу для детей, в 2011 году стал австралийский писатель и художник Шон Тан. Жюри отметило умение лауреата соединять в своих произведениях текст и изображения, которые открывают новые пути развития иллюстрированных детских книг. "В работах Шона Тана выдающееся мастерство рассказчика сочетается с глубоким гуманизмом, — заявили члены жюри. — Каждая его книга — эксперимент и на словесном, и на визуальном уровне". Премия Астрид Линдгрен впервые была вручена в 2003 году, среди ее лауреатов — Морис Сендак и Филип Пулман.



Андрей Синявский



Шон Тан

Некрологи

За минувший месяц в писательских рядах убыло. Так, в марте — начале апреля мы прощались с такими авторами, как, например, с екатеринбургским поэтом, прозаиком, журналистом, лидером рокабилли-группы "Stockman", лауреатом премии "ЛитератуРРентген" за 2006 год **Тарасом Трофимовым**, угодившим под поезд на тридцать первом году жизни. Не стало и одного из известнейших в мире исландских писателей **Тора Вильхельмссона**. Ушел из жизни американский журналист и писатель, лауреат Пулитцеровской премии **Дэвид Бродер**. Не стало нашего земляка **Янки Сипакова**, российского писателя и поэта, диссидента **Геннадия Трифонова**. Завершает этот печальный список британская писательница-фантаст, автор романа "Ходячий замок Хоула" **Диана Уинн Джонс**.

Светлая память.

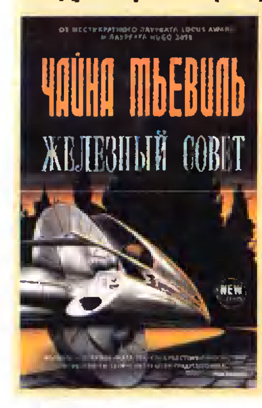
Релизы

Март принес в книжные магазины далеко не самый кислый набор новинок русскоязычного книгоиздания, который на этот раз сможет удовлетворить почти любого читателя. Тем, кто ждет от литературы именно литературы, стоит обратить внимание на романы **"Дикобраз"** одного из правящего триумвирата современной британской прозы **Джулиана Барнса**, **"Милый Каин"** — недавний мировой бестселлер **Гарсиа-Валиньо Игнасио**, **"Ярость"** обладателя букеровской премии **Салмана Рушди**, **"Человек под лестницей"** нового имени в шведской литературе **Мари Хермансон**, а также на сборник интервью с одним из самых необычных писателей прошлого века под названием **"Интервью с Уильямом Берроузом"**, составленным **Даниэлем Одье**. Любителям прозы с претензиями можно обратить внимание на сборник многих молодых российских писателей **"Из чего только сделаны мальчики. Из чего только сделаны девочки. Антология"**, составленный **Максом Фраем** (Светлана Мартынчик).

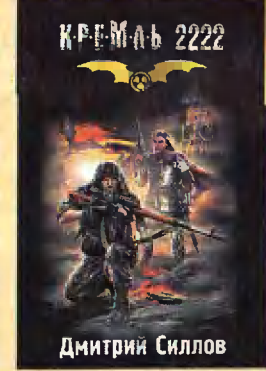
У любителей фантастики — пир. На первое — седьмой том собрания сочинений **Филипа К. Дика** под названием **"Бегущий по лезвию бритвы"**, включивший в себя романы "Бегущий по лезвию бритвы", "Убик" и "Мастер всея Галактики". На второе — роман **"Железный Совет"** живого классика криптофантастики **Чайны Мьевиля**. Компот-сборник **"Путешествие Алисы" Кира Булычева**, в который вошли повести "Путешествие Алисы" и "Сто лет тому вперед" и публицистика. На десерт можно будет отведать собрник из 85 рассказов **Ричарда Матесона** под названием **"Корабль смерти, Стальной человек и другие самые невероятные истории"**. Кому этого мало, тот сможет подзакусить еще сборником **"Вселенная Стивена Хокинга"**, в который вошло три три научно-популярных бестселлера выдающегося физика современности **Стивена Хокинга**, где он увлекательно и доступно рассказывает о природе пространства и времени, о происхождении Вселенной и ее возможной судьбе.

Чуть менее привередливые читатели смогут занять себя романами **"EVE: Век эмпирей" Тони Гонзалеса** — первой книгой межавторского цикла "EVE" по вселенной одноименной компьютерной ММО-игры, и **"Ад & Рай"** — новым трэш-сатирическим фантастическим трудом **Зотова**.

Любители современных детективов, думается, обретут желаемое в книге **"Песня для зебры"** мастера современного детектива **Джона Ле Карре**. Не останутся без дела и любители бульварного чтива. Вышел новый роман **Ника Перумова** под названием **"Семь Зверей Райлега. Имя Зверя. Том 1. Взглянуть в бездну"**, за ним вдогонку отправились две фэнтези-книги в цикле "Анклавы Вадима Панова" — **"Соколиная охота" Виталия Абояна** и **"Кредит на милосердие" Андрея Фролова**. Цикл "Технотьма" пополнился романом **"Падение небес" Алексея Бобла**, цикл "Вселенная "Метро 2033" — **"Метро 2033: Увидеть солнце" Сергея Москвина**, цикл **"S.T.A.L.K.E.R."** — **"Остальное — судьба" Михаила Успенского** и **"Законом Меченого" Дмитрия Силлова**. У последнего, кстати, одновременно с этой вышел еще и сольный роман, подозрительно напоминающий союз "S.T.A.L.K.E.R." и "Метро 2033" под названием **"Кремль 2222. Юг"**, что может вырасти в новую серию. Ну, и самое оно для чтения в туалете — новый ужастик от **Александра Варго "Саркофаг"** в серии "MYST. Черная книга 18+".







Косовский одуванчик

Книга: *Пуриша Джорджевич, "Косовский одуванчик"*
Издание: *Лимбус-Пресс, твердый переплет, 224 стр., 2008 год*
Жанр: *трагикомедия*

"Я же был самым известным писателем самого ненавидимого народа — сербского народа".

Милорад Павич

Прославленный югославский и сербский кинорежиссер, завсегдатай европейских кинофестивалей, мастер-наставник куда более известного в широких кругах Эмира Кустурицы Младомир Джорджевич по прозвищу Пуриша в наших палестинах по-прежнему есть и остается величиной неизвестной. Тем не менее именно этот балканский режиссер в 60-х навеки изменил взгляд европейского кинематографа на тематику войны и своими фильмами взрастил не одного киноавтора с большой буквы (кроме вышеупомянутого Кустурицы, можно вспомнить Голубовича, Шияна и даже Горана Марковича).

"Косовский одуванчик" задумывался Джорджевичем, чего не скрывает и сам автор в предисловии, как своеобразная эпистола миру в общем и человеку западному, от коего из ангажированных СМИ в дни балканской операции НАТО обрушивались тонны помоев на Сербию и сербов, представляя последних чуть ли не гнусными кровожадными дикарями. Навряд ли несуществующая цель донести до промытого массмедийными помоями разума среднестатистического обывателя о реальном положении дел была достигнута — среднестатистический обыватель книг не читает (а если и читает, то это будут какие-нибудь розовые сопли Спарка, а если и не они, то все равно ни черта не поймет), а не среднестатистический, листающий вечерами Мейлера, и без этого давно смекнул и разобрался, что к чему, но звонкая оплеуха "большому брату" получилась что надо. Ведь даже одинокая китайская диссидентка с исписанным иероглифами плакатиком 4 июня напротив китайского посольства в Швеции заставляет сотрудников неистово гадить кирпичами и звонить в полицию (разжевывать далее не буду, но, например, лайвлибовцы из Беларуси меня прекрасно поймут). Но эпистолярная миссия романа вовсе не помешала "Косовскому одуванчику" сделаться чем-то много большим — воистину, талантливый человек талантлив во всем.

Книга Джорджевича идеально укладывается в то, что мы привыкли называть кинороманом, да и чего еще стоило ожидать от режиссера, ненадолго сменившего профиль? Право слово, сразу начинает казаться, что держишь в руках превращенную в текст сценария пьесу Душана Ковачивеча, которая после мастерком и талантом Эмира Кустурицы превратится в "златопальмонсный" "Андерграунд". Джорджевич в первую очередь апеллирует к образному мышлению, заставляя работать его на всю катушку, отчего все чтиво воспринимается больше как набор интуитивных сигналов, мигом превращающихся содействием воображения в киноряд. Отсюда и нарочитое пренебрежение правилами пунктуации, вольный подход к фрагментации и почти ощутимые "швы" монтажа. И "Косовский одуванчик" от этого ничуть не теряет, а напротив, приобретает многое. Но и без собственного совокупления с киноискусством роману есть чем похвастаться: всего каких-то несколько дней среза жизни сербской девушки Марии Лепич в подконтрольной войскам КФОР Приштине на каких-то несчастных двухстах страницах умудряются дать несопоставимо большее малому объему. В "Косовском одуванчике" прекрасно умещаются иллюстрации событий войны в Косово и Метохии, гениальный в своей ироничной искрометности памфлет, сотканный посредством образов, аллюзий и едко-высокоинтеллектуальных диалогов, экзистенциальные метания, ужасающий трагизм, высший гуманизм и поступательное раскрытие взаимоотношений человека и родины (особо близкая и эмпирическая для сербов тема — кто знает, тот поймет) — книга заставляет и плакать, и смеяться, и в ужасе хвататься за голову. Крайне эмоциональная и близкая, человечная история. История, что так и просится на большой экран через руки самого маэстро Младомира или его полноправного преемника Эмира, но первый навряд ли возьмется за экранизацию своего романа (хотя кто знает), а второй в настоящее время занят отправкой на большой экран "Моста на Дрине" Иво Андрича, а потом — увидим. Ну, или хотя бы уже в свою очередь ученик Кустурицы — Душан Милич — подсобил бы.

ПУРИША ДЖОРДЖЕВИЧ
КОСОВСКИЙ ОДУВАНЧИК

Пропущенная сквозь призму постмодернизма, картина последствий конфликта в Косово и Метохии, называемого сербами не иначе как ампутацией "души Сербии", обладает всеми чертами нововявленного и изобретенного художественного приема в изображении трагичности войны в современном восприятии этого процесса. Джорджевич-писатель не стесняется бросать повествование то в искусный перекрученный абсурд, то, напротив, в гипертрофированный реализм, чем и добивается своего — "Косовский одуванчик" сбрасывает с себя тягучую липкую трагичность военных произведений модернистов (Быков, Андрич) и рубит под корень попытки придать этой тематике претенциозность макроскопического передергивания (Косински). Военная проза Джорджевича, как и у того же Момчило Капора, сверкает в первую очередь фокусом на свете жизни, а не на горе смерти и напускном трагизме общего крушения привычного мира. Младомир искажает действительность ровно до такой степени, что она, не переставая быть реальной, своим эмоциональным фоном вынуждает прочувствовать себя куда ближе и громче. Смотри, одуванчик не раздави!

Слава Кунцевич

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Свежий лэптоп от Gateway

Компания Gateway представила более-менее мощный ноутбук, который может сгодиться для не самых привередливых геймеров. Если говорить о топовой версии девайса, новинка, получившая мудреное название **NV51B05u**, включает в себя следующее “железо”: двухъядерный процессор AMD E-350 с частотой 1,6 ГГц, 3 гигабайта оперативной памяти и видеоадаптер Radeon HD6310. Диагональ дисплея лэптопа составляет 15,6”, максимальное поддерживаемое разрешение — 1366x768. Никаких дополнительных наворотов в ноутбуке не предусмотрено, все стандартно: DVD-привод, 3 USB-порта, веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя и так далее — стоит отметить разве что наличие разъема HDMI. Есть и менее мощные варианты NV51B05u, например, один из них оснащен процессором AMD C-50 с частотой всего лишь 1,0 ГГц и встроенной видеокартой Radeon HD6250. Стоимость новых ноутбуков от Gateway составляет $400 за самую слабую модель.



Новый Tecra от Toshiba

Еще один “полугеймерский” ноутбук анонсировали производители из Toshiba. Мощности модели **A11-1HZ**, вошедшей в серию Tecra, сопоставимы с описанным выше Gateway NV51B05u: двухъядерный процессор Intel Core i3-380M с частотой 2,53 ГГц, 4 Гб оперативной памяти (а такое количество ОЗУ весьма кстати, т.к. новинка работает на основе Windows 7 Professional), интегрированная видеокарта от Intel и жесткий диск объемом в 320 гигабайт. Что касается дисплея, то его основные параметры идентичны монитору NV51B05u: 15,6” дюйма диагонали и разрешение 1366x768. Из фишек-плюшек выделяется разве что наличие модулей Wi-Fi и Bluetooth, вместо HDMI — Mini DisplayPort. Рекомендованная цена для Европы — довольно немаленькая сумма в 769.

Резвая машинка от Asus

Извините, но мы снова о ноутбуках. На этот раз — о весьма стильно и характерно выглядящем **Asus Lamborghini VX7**, который, как и GX680, ориентирован в первую очередь на геймеров. О чем красноречиво говорят основные элементы конфигурации, совпадающие с начинкой вышеобозначенного конкурента от MSI, кроме разве что видеокарты: встроенный в VX7 адаптер — это GeForce GTX 460M с тремя (!) гигабайтами памяти.

Дисплей, опять же, как и у GX680, обладает диагональю 15,6 дюйма и поддерживает разрешение до 1920x1080. Ноутбук имеет привод Blu-ray, HDMI-порт, модули Wi-Fi и Bluetooth 3.0, один порт USB 3.0, кардридер и двухмегапиксельную веб-камеру. Как заявляют производители, дизайн VX7 должен ассоциироваться с автомобилем Lamborghini Murcielago LP640. Так ли это, вы можете проверить, сравнив изображения обоих чудес инженерной мысли от совершенно разных индустрий. Что до стоимости (VX7, конечно, а не Murcielago LP640), то она составляет 1995.

NGP, возможно, задержится

В связи с недавней катастрофой в Японии, по словам руководителя Sony Computer Entertainment of America Джека Треттона, на следующий год может быть отложен релиз новой портативной консоли **NGP** в большинстве регионов, где планируется распространять приставку. В одном из ключевых регионов новинка, как планируется, должна приехать на прилавки во время, то есть в конце года текущего. Причина возможной задержки карманной консоли, являющейся, между прочим, потенциальным козырем Sony в борьбе с конкурентами, вполне понятна: “благодаря” цунами, землетрясению и прочим несчастьям, потрясшим не только Страну восходящего солнца, но и весь цивилизованный мир, происходят сбои в поставках комплектующих для NGP. Что ж, остается надеяться на максимально лучший исход событий как для Sony, так и для японцев.



Оптические диски на 100 гигабайт

Ресурс CrunchGear предвещает, что в середине текущего месяца компания Panasonic начнет распространение дисков формата **BD-RE XL** емкостью в целую сотню гигабайт. Носители трехслойные, а их специальное покрытие должно уберечь поверхность от механических повреждений. Поначалу, правда, новинки будут продаваться исключительно в многострадальной Японии, где стоимость одного диска составит порядка $120 — сумма приличная. Кроме того, понятно, что приводы, способные читать и записывать BD-RE XL, еще энное время будут огромной и при этом дорогущей редкостью — но достижение Panasonic, как бы то ни было, впечатляет.

MSI GX680 — уже 100% для игроков

Куда более внушительнее своих “коллег” от Toshiba и Gateway выглядит недавно представленный публике ноутбук **GX680** от компании MSI, уже по-настоящему геймерский. Думается, что подавляющему большинству игроков за глаза хватит комплектации новинки — это четырехъядерный процессор Intel Core i7 2630QM, работающий на частоте 2,0 ГГц, до 16 гигабайт оперативной памяти, видеоадаптер GeForce GT 555M с 1 Гб ОЗУ и до полутора терабайт дискового пространства. Кроме Blu-ray- или DVD-привода (на выбор), лэптоп оснащен веб-камерой, кардридером, двумя портами USB 2.0 и двумя — USB 3.0, а также модулями Wi-Fi и Bluetooth. 15,6-дюймовый дисплей ноутбука поддерживает разрешение до 1920x1080 пикселей.



Неплохо, особенно учитывая относительно небольшие габариты решения (395x267x55 мм при весе 3,5 кг), однако, как предполагается, и потребуют за это счастье некисло — аж 1800.

Следующий Xbox — не раньше 2015-го?

Сотрудничающий с Microsoft дизайнер Бен Петерсон “слил” в Сеть изображение, судя по всему, относящееся к внешнему виду **следующего поколения консоли Xbox**. Картинка хоть и не позволяет более-менее понять, как предположительно будет выглядеть новая “чудо-коробка”, но примечательна тем, что намекает на то, что это самое следующее поколение стоит ждать в лучшем случае аж в 2015-ом году. Что ж, относительно недавно — летом 2010-го — о том, что следующее поколение Xbox, скорее всего, выйдет не раньше 2015-го, говорили и сами представители Microsoft, поэтому изображение, выложенное господином Петерсеном в своем портфолио, лишь очередной раз подтверждает довольно неутешительные прогнозы насчет сроков релиза свежего “зеленоглазого ящика”.



НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Широкоформатный монитор ViewSonic 19" VA1932WA

В это непросто поверить, однако, будучи еще совсем недавно ультрамодной новинкой и потому изрядно дорогими, широкоформатные мониторы с соотношением сторон 16:10 на сегодняшний день не только сравнялись по стоимости со своими классическими "коллегами" с соотношением 4:3, но в ряде случаев даже стали существенно дешевле и потому значительно более выгодными в приобретении.

И это напрямую связано не только с появлением и постепенным распространением ОС Windows Vista и 7, но также с неуклонным снижением стоимости производства широкоформатных ЖК-панелей. К примеру, по сведениям производителей, всего из одной стандартной подложки размером 1100x1300 мм выходит или девять 19"-панелей формата 5:4, или 12 широкоформатных с такой же диагональю. Именно поэтому любая широкоформатная панель получается гораздо дешевле традиционной.

Кроме того, подобные мониторы построены на недорогих и наиболее распространенных TN-матрицах (иначе говоря, TN+Film — Twisted Nematic + Film), которые до недавнего времени не выделялись среди остальных технологий ни хорошими углами обзора, ни контрастностью.

Однако теперь ситуация изменилась в корне, и, сохранив свою невысокую стоимость, TN-матрицы последних поколений обеспечивают вполне приличное качество изображения, да и время отклика превратило широкоформатные мониторы в приемлемый вариант для всех любителей кинофильмов, видеоигр, да и просто формата 16:9.

Компания ViewSonic как производитель мониторов давно зарекомендовала себя и не является новичком на компьютерном рынке. Ассортимент ее продукции постоянно растет, что ведет не только к появлению новых, более совершенных и технологичных моделей, но и к неуклонному снижению цен на предыдущие серии и модельные линейки. Новый монитор ViewSonic VA1932WA являет собой определенный баланс между сравнительно средней диагональю экрана, доступной ценой и неплохими техническими характеристиками.



ViewSonic VA1932WA обладает хорошим временем отклика — 5 мс, динамической контрастностью 100.000:1 и разрешением 1440x900. Монитор сертифицирован под Windows 7 и позволяет располагать на одном экране два документа или работать в двух приложениях без перехлеста изображения.

Несмотря на то, что мониторы начального и среднего уровня, как правило, изготовлены из недорогих материалов и не имеют особенных изысков в дизайне, ViewSonic VA1932WA находится немного в стороне от подобных традиций. В отделке лицевой панели и подставки производители применили красивый глянцевый пластик. Важным элементом оформления также стала панель клавиш управления функциями монитора. Все кнопки наглядно и практично разместились прямо перед глазами пользователя — посередине нижнего края панели. Клавиши довольно тонкие, но широкие и потому просто попадают под пальцы. Для большей наглядности все кнопки снабжены белыми пиктограммами, обозначающими функции. Кнопка включения питания при этом расположилась чуть выше и прямо посередине панели управления. Перемещаться по экранному меню легко и приятно. По количеству и наименованию пунктов меню VA1932WA ничем не отличается от других мониторов этого же производителя. Набор доступных для регулировки параметров традиционен: автоматическая настройка изображения, контрастность, яркость, настройка цвета ViewMatch (sRGB, 9300K, 7500K, 6500K, 5000K, RGB), информация (разрешение, частота кадров/строк, частота синхронизации пикселей, номер модели, серийный номер), ручная настройка изображения (положение по горизонтали и вертикали, размер по горизонтали, тонкая настройка, резкость, выключение системы динамической контрастности, выбор соотношения сторон, выбор экономичного режима), настройки меню (язык, уведомление о разрешении, положение меню OSD, тайм-аут OSD, фон OSD, восстановление настроек).

Степеней свободы монитора не очень много из-за простой конструкции подставки. Монитор можно только наклонить вперед и назад. Впрочем, высота ножки подставки оказалась достаточно приличной для комфортного расположения перед пользователем.

Так как монитор принадлежит к устройствам начального уровня, в список его коммутационных разъемов входит лишь аналоговый D-Sub. Что касается качества изображения, то, несмотря на использование в ViewSonic 19" VA1932WA сравнительно недорогой матрицы типа TN, картинка имеет разрешение до 1440x900 пикселей и по своему качеству очень хороша. Равномерность засветки экрана весьма радует, как и цветовая палитра; разницы оттенков и яркости вверху и внизу экрана, равно как и по бокам, практически не ощущается. Углы обзора также порадовали, заявленные производителем величины 160° по вертикали и 170° по горизонтали вполне соответствуют действительности. Кроме того, время отклика составляет всего 5 мс, что позволяет безо всяких неудобств как играть в очень динамичные игры, так и просматривать фильмы.

При работе с текстом монитор определенно создает очень хорошее впечатление. И крупные, и мелкие шрифты отлично читаются и выглядят четкими и контрастными даже при высоких разрешениях. Работа с графикой также порадовала. Переход оттенков достаточно плавный и без полос. Черный цвет выглядит действительно черным, хотя и не таким, как в мониторах с особым покрытием экрана от некоторых других производителей.

Итог: ViewSonic 19" VA1932WA является в полной мере универсальным монитором как для офисного использования с приличным запасом качества для работы с текстом, так и неплохо подходящим для фильмов и ряда современных игр. Да и по стоимости он, без сомнения, очень привлекателен — 140-150 у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Веб-камера SVEN CU-2.2

Как известно, небольшой девайс с миниатюрным объективом, традиционно располагающийся на мониторе компьютера и служащий исключительно для передачи изображения во всемирную сеть или просто в "локалку", издавна получил название "веб-камера". Кроме того, учитывая каждодневно возрастающие скорости приема-передачи данных, такая в прошлом роскошь, как видеоконференции, стала доступна буквально любому владельцу компьютера, особенно при наличии не просто постоянного доступа в Сеть, а полноценного "анлима", пусть и не слишком шустрого. Потому в последнее время вместе с переустановкой операционной системы клиент Skype все чаще входит в список пожеланий к дополнительно установленному программному обеспечению. При этом для простого видеообщения часто не требуется навороченный гаджет с кучей возможностей, но приличный внешний вид и высокая надежность при сходной цене все-таки являются одними из основных приоритетов.

Однако некоторые производители все же стремятся соблюсти что-то вроде баланса, выпуская недорогие камеры со средним сенсором, более качественной оптикой и необычным дизайном, призванным украсить и без того неподражаемый экстерьер вашего монитора. Такие камеры, как, например, SVEN CU-2.2.

Сама по себе камера сделана очень добротно. Чтобы максимально облегчить конструкцию, корпус самой камеры, а также ее основание выполнены целиком из легкого пластика. Широкая головка с глазком объектива в одной плоскости крепится на основании, которое, в свою очередь, состоит из двух частей, составляющих подвижный угол. Таким образом, если правильно согнуть все три части конструкции, вы можете установить камеру или на монитор, или на стол. Правда, как на поверхности монитора, так и на столе она все-таки будет скользить, так как никаких резиновых подушечек для дополнительной фиксации на штативе камеры не предусмотрено. Впрочем, установив камеру на монитор один раз, особенно крутить ее не придется, а вот для настольного размещения это скольжение только на руку, ибо в таком варианте установки камеру придется направлять, а головка с объективом только "кивает" — и никак иначе.

Надо сказать, что, не зная точно, сколько стоит сей девайс, с первого взгляда можно подумать, что SVEN CU-2.2 является довольно дорогой. Так, по бокам от объектива имеются блестящие декоративные сеточки, создающие впечатление о наличии стереомикрофона. Однако это не совсем так. Микрофон спрятан только под одной сеточкой, вторая присутствует лишь для симметрии и красоты. Кроме того, рядом с объективом расположено два ультраярких светодиода, правда, почему-то дополнительно запрятанных под синие пластиковые полоски. Последние не только меняют цвет светового потока, но и сильно снижают яркость светодиодов. Так что если представить, что наличие этих органов освещения предусматривает разгон темноты вокруг вашего лица, то их эффективность вызывает большое сомнение. Более-менее показать себя они могут разве что в полной темноте. Более того, отключить светодиоды нельзя, благо глаза они не слепят.

В техническом плане камера представляет из себя достаточно средний гаджет. Она снабжена 1/4" CMOS-сенсором с разрешением в 0,3 мегапикселя, который позволяет получать видеоряд формата 640x480 с частотой до 30 кадров в секунду. С применением программной интерполяции разрешение можно довести до 1600x1200. Камера оснащена довольно длинным полутораметровым кабелем, которого вам наверняка хватит, даже с большим запасом.

После подключения камера легко определилась Windows XP и сразу же была готова к работе. Только запустив Skype, я сразу же получил предложение использовать камеру в деле. Однако я решил отложить это и установил идущее в комплекте программное обеспечение. В его число входит в первую очередь утилита AMCap от самой Microsoft. Утилита предназначена для захвата видеопотока и записи его в файл до вашего щелчка кнопкой или просто по таймеру. Кроме того, имеется прикольная программа, позволяющая управлять самой камерой. В ней можно настроить параметры изображения вроде яркости и контрастности, включить компенсацию задней засветки. Она же позволяет применить к кадру на экране какой-нибудь фильтр или штамп — к примеру, вставить свое изображение на газетную полосу или окружить себя приятной рамкой и сделать красивую видеооткрытку.

Что касается качества изображения, то, как показало тестирование, SVEN CU-2.2 обладает довольно широким динамическим диапазоном. В условиях яркого лампового освещения в кадре периодически появляются пересвеченные области. Однако при более скромном освещении и даже в сумерках камера оказалась на редкость работоспособной. Картинка не только неплохо выглядела, на ней еще почти полностью отсутствовали какие-либо шумы. При этом цвета были вполне натуральными, а полутона — четко различимыми.

Итог: Простая, красивая, сравнительно удобная и вполне функциональная даже в условиях скромного освещения камера. Цена в 17 у.е. делает ее доступной для любого пользователя, а отличный внешний вид — очень стильным аксессуаром.

Иван Ковалев
VanolD@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Беспроводной трекбол Logitech M570

Для мира виртуальных развлечений подходящий манипулятор сегодня становится едва ли не первостепенным аксессуаром, в некоторых случаях даже опережая по важности производительность компьютера. Еще бы! Ведь идеально подогнанный и настроенный под игрока манипулятор, будь то руль, джойстик или мышь, может дать реальное преимущество не только перед виртуальным противником, но и в режиме онлайн-баталий. Поэтому многие производители и создают не только повседневные рабочие, но и профессиональные и узкоспециальные контроллеры.

В свое время трекболы по популярности практически ничем не уступали, а во многом даже превосходили обычные мышки. Все дело в том, что в различных графических пакетах, программных комплексах для проектирования и создания чего-либо точность позиционирования курсора и плавность его перемещения играют решающую роль. Согласитесь, при движении всей рукой точность значительно ниже, чем когда вы перемещаете манипулятор одним лишь пальцем. Однако такие пакеты используют лишь профессионалы, а в повседневной жизни внимание пользователей все же в большей мере сконцентрировалось на мышках, и манипуляторы с большими шариками на верхней панели незаслуженно ушли в тень. Впрочем, не так, чтобы полностью, и потому периодически редкие и довольно интересные решения в этой области все равно появляются.

Думаю, любой из вас, хоть раз в жизни видевший такое устройство, далеко не с первого раза смог понять, как с этим агрегатом можно управляться. Нет, правда. Когда в руке мышка и ты водишь ею по коврику, соответственно, курсор на экране бегает "вслед" за ней. А если водить не нужно? А теперь вспомните: разве вам не доводилось ощущать усталость руки после долгого использования мыши, особенно в играх? Бывает даже, что на запястье появляется мозоль, не спасают даже специальные гелевые подушки на ковриках. Подобного недостатка начисто лишен герой нашего обзора, ибо "эргономичность" — его второе имя.

В оригинальной коробке, оформленной в стиле всех подобных устройств от Logitech, нашлись сам манипулятор Logitech M570, приемник Logitech Unifying, небольшой мануал с инструкциями по подключению на нескольких языках, брошюра о правильной эргономике при работе за компьютером и диск с драйверами.

Как и в любой современной мышке, данные о перемещении шарика считываются высокочувствительным оптическим элементом, созданным по оригинальной запатентованной технологии. Для пущей точности шарик трекбола не окрашен монотонно, а сделан перламутровым с неимоверным количеством мелких блестящих крапинок, позволяющих сенсору еще более точно считывать любое движение шарика. Вот только стоит сказать, что, как и в "древних" шариковых мышках, шарик в M570 также подвержен загрязнению и последующей потере точности позиционирования, так что периодически его нужно вынимать и протирать.

Подключается Logitech M570 исключительно к порту USB при помощи миниатюрного приемника Logitech Unifying, который в последнее время используется буквально во всех беспроводных мышках и клавиатурах Logitech.

Дизайн корпуса Logitech M570 приспособлен исключительно для правшей. Кнопки широкие и удобные, кроме того, на левой грани, возле левой клавиши, примостились еще две дополнительных кнопки, по умолчанию перелистывающих страницы в браузере. Если же установить на компьютер сервисную утилиту, кнопки вы сможете переназначать по собственному вкусу.

Внешне Logitech M570 очень напоминает большую компьютерную мышку, "мутировавшую" до такой степени, что управляющий курсором шарик вдруг "вздулся" у нее на левой части корпуса огромным красным "флюсом". Рука на нем лежит достаточно удобно, но на этот раз возить по столу ничего не придется, управлять шариком вы будете исключительно большим пальцем, а кнопки нажимать — как обычно в работе с мышкой.

Корпус манипулятора выполнен из матового пластика темного цвета. На ощупь пластик бархатистый, приятный. На корпусе имеются специальные анатомические углубления для удобного расположения большого пальца и мизинца.

Так как сам трекбол не нужно двигать по столу, а даже наоборот, для устойчивости на его днище имеются специальные резиновые накладки. Там находится и отсек для батарейки, в котором можно разместить USB-приемник, и тумблер включения. Сигнальный светодиод, расположенный на лицевой части трекбола, при включении гаджета загорается зеленым светом.

Главным образом данный трекбол я тестировал в играх, и вот что у меня получилось. Девайс максимальным образом подходит для всех без исключения игр, в которых требуется использовать мышку. Больше всего мне понравилось то, что при прицеливании в 3D-экшенах трекбол дает большую точность движений в силу своего высокого dpi. Однако учтите, что при этом шарик очень чувствителен к перемещениям и к нему приходится некоторое время приноравливаться. Управление при помощи трекбола в стратегиях и квестах фактически ничем не отличается от "мышиного". Более точное разве что и пыль по коврику собирать не надо, а так — то же самое, двигай курсор да жми на кнопки.

Итог: Такой вот гаджет. Возможно, попробовав поработать с ним целый день или поиграв с его помощью в любимую игру всего один раз, вы навсегда позабудете не только о привычных офисных мышках, но даже о специализированных геймерских.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Настольная акустическая система 5.1 Defender Orchestra S30

Как вы предпочитаете выбирать акустику? Исключительно для домашнего кинотеатра или для компьютера? Или пытаетесь совмещать и то и другое, при этом стараясь сохранить баланс между приемлемым качеством звука и мощности, вдобавок не выходя за рамки бюджета? Как показывает практика, подавляющее большинство таких систем отлично приспособлено для подключения к бытовым DVD-плеерам, но с компьютерными звуковыми платами они совершенно не коммутируются. Потому приобретение многоканальной акустической системы, полностью адаптированной не только к DVD-плееру, но и к разъемам компьютерной звуковой платы, сегодня является почти обязательным шагом на пути максимально эффективной и производительной комплектации домашнего компьютера.

При этом немаловажным параметром для настольной многоканальной акустической системы являются и ее габариты, ведь, если сабвуфер еще как-то можно затолкать под стол, корректно разместить громоздкие сателлиты в малом пространстве рабочего места просто нереально. Именно для таких случаев и придется кстати новая шестиканальная акустическая система Defender Orchestra S30. Имея довольно компактные размеры как сателлитов, так и сабвуфера и потому довольно неплохо умещаясь на ограниченных пространствах, она тем не менее способна выдавать очень неплохой многоканальный объемный звук и стоит всего 40-45 у.е.

Так как Orchestra S30 относится к классу 5.1-канальных систем, в список ее компонентов входит ровно шесть колонок, одной из которых является, конечно же, сабвуфер. При этом суммарная номинальная мощность Defender Orchestra S30 составляет около 30 Вт, что объясняет не только ее цену, но и размеры. Все колонки комплекта, включая сабвуфер, выполнены в черном цветовом оформлении с небольшими "украшательствами" в виде серебристых вставок с желтой окантовкой.

Помимо колонок, в комплекте обнаружилось три сигнальных провода 3,5 мм — RCA, а также три переходника RCA — 3,5 мм. С таким набором вы можете легко подключить Orchestra S30 как к многоканальной звуковой плате компьютера, так и к любому источнику аналогового звука с выходами RCA, например, к DVD-плееру.

Как это почти всегда бывает с бюджетной акустикой данного класса, корпуса сателлитов выполнены из прочного матового пластика черного цвета. Габариты всех сателлитов невелики, и потому вы сможете легко разместить их рядом с монитором или по бокам телевизора. Передние панели сателлитов защищены решетками, затянутыми черной акустической тканью. В верхней части каждого сателлита дизайнеры разместили вышеупомянутую блестящую накладку с желтым колечком вокруг логотипа компании.

В каждый из сателлитов установлен широкополосный динамик с диффузором диаметром 2,5", способным обеспечить мощность звучания в 3 Вт. Все сателлиты подключаются к усилителю, который, в свою очередь, установлен в сабвуфере посредством кабелей с разъемами RCA.

Сателлиты системы довольно легкие, и потому вполне объяснимо наличие на их нижних панелях резиновых ножек, устраняющих скольжение. Кстати, еще одной особенностью сателлитов можно назвать наличие на нижней задней части корпусов загадочных прорезей. Скорее всего, они предназначены для каких-то кронштейнов, крепящихся к стене. Правда, в комплекте с системой ничего подобного не оказалось.

Сабвуфер представляет собой прямоугольный ящик из MDF, оклеенный черной пленкой, имитирующей структуру дерева. Как и у сателлитов, блестящей "бижутерии" на сабвуфере почти нет. Разве что конструкторы сделали серебристой трубу порта фазоинвертора и вдобавок украсили ее желтым колечком.

Акустическое оформление сабвуфера — полосовой резонатор. В этой схеме низкочастотный динамик устанавливается прямо внутри корпуса и не имеет никаких прямых "выходов наружу". Труба фазоинвертора — не в счет. К слову, именно такая схема почти всегда используется в малогабаритных акустических системах, так как помогает достичь максимальной басовой отдачи.

Все регуляторы и разъемы традиционно размещены на задней панели сабвуфера: две ручки для изменения уровня общей громкости и громкости сабвуфера, а также шестиканальный вход и пятиканальный выход для сателлитов, все на разъемах RCA.

Немного огорчило отсутствие обычного стереофонического входа, и потому акустику нельзя стандартно подключить ни к одному источнику обычного стереозвука. Потому Orchestra S30 пригодна лишь для совместного использования с шестиканальными устройствами, где реализованы отдельные выходы на фронт, тыл, центральный канал и сабвуфер. Впрочем, почти на всех современных материнских платах со встроенной аудиокартой сегодня имеется аналоговый выход для акустики формата 5.1 или даже 7.1.

Что касается звучания системы, то его можно назвать очень хорошим для своего класса и цены. Без появления искажений акустика вполне неплохо озвучивает небольшую комнату и превосходно — околокомпьютерное рабочее пространство. Баланс сателлитов и сабвуфера просчитан очень хорошо. Частоты не перекрывают друг друга, создавая отличную объемную звуковую панораму. Кстати, сабвуфер сделан с большим запасом по басам, так что, скорее всего, регулятор баса все-таки стоит немного прикрутить.

Итог: Простая и функциональная система с хорошим звучанием для своей мощности и габаритов как в играх, так и при просмотре кино. Очень неплохое приобретение для любого не слишком состоятельного пользователя, желающего построить хотя бы маленький домашний кинотеатр как на основе ПК, так и на базе бытового DVD-проигрывателя.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

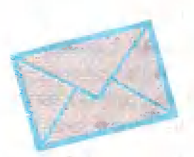
НАША ПОЧТА

Приветствую в "Нашей почте" — рубрике, которую мы вместе пишем и читаем в свободное от игр время. Геймерское ли дело — писать, когда масса отличных игр не пройдена, онлайновые миры не изведаны, а компьютерный интеллект не наказан за читерство? Нет, наверное, геймер может писать, но только об играх: обзоры, гайды, прохождения. И читать их может в свободное время: знакомиться с новостями, изучать тактики. Не лишают статуса геймера и эксперименты с игровыми редакторами, попытки апгрейдить игру или вылечить от багов. А порой приходится браться за 3ds max или LUA, чтобы вдохнуть в игру новую жизнь — кому, как не геймерам, создавать модификации? Можно создать свой сервер MMORPG, чтобы друзья могли играть бесплатно, или взломать защиту диска с той же целью. Можно написать веселое "чтиво" или снять машиниму. У геймера масса дел за пределами игры.

Очень глупо, когда при этом сами игры становятся чем-то второплановым и необязательным. Нелеп обозреватель, в душе считающий игры пустой тратой времени. Он язвит, придирается, выводит низкие оценки и, наконец, теряет всякий авторитет. Смешны требования неиграющих читателей. Сборник анекдотов для них — эталон. Непонятны декоративные моды, тем более к вполне симпатичным играм. Кому это нужно — качать сотню мегабайт, чтобы заменить красивый лес на красивый лес?

Неиграющие геймеры — не парадокс, а повседневность. Они вокруг нас, а их главная черта — способность злить и раздражать. Поэтому если вас злят или раздражают чьи-то слова, поступки или творения — не спешите тратить душевные силы, возможно, вам встретился неиграющий геймер.

С пожеланием бесконечного терпения перехожу к письмам.



[BesomMC]

Здравствуйте, дорогая редакция и отдельно уважаемый почтальон!

Здравствуйте.

Третий месяц порываюсь написать Вам письмо и вот — поздравляю с переходом в полный цвет! А также хочу поделиться своим мнением и спросить Ваше по мотивам последних Почт.

Во-первых, по поводу того, кого же можно считать Геймером. На мой взгляд, всякое дело, будь это музыка, спорт, рыбалка или компьютерные игры (или отдельная их разновидность) у людей им увлеченных со временем переходит в стадию когда человеку интересно не только много играть (сам видел как за тетрисом просидели около 8 часов подряд), не только иметь самое навороченное железо (самые навороченные компьютеры часто у тех, кому эти навороты не нужны) и не только следить за новинками (один мой знакомый очень любил проходить все новейшие шутеры на первом уровне сложности, попутно жалуясь на упадок в индустрии и отсутствие интересных идей). Когда ты решаешь, что надо бы пройти этот уровень в DOOM 3: RoE только с гравипушкой, надо бы таки найти этот чертов артефакт в HOMM 3, хотя и так уже вынес почти всех, надо бы победить на трассе в FlatOut 2 на самой легкой машинке, то есть когда ты хочешь и прилагаешь усилия чтобы получить от игры больше, чем она, на первый взгляд, предлагает сама — вот тогда ты и есть Геймер. IMHO.

Секретов здесь нет: кто играет, тот и геймер. Вышел из игры — вот ты уже и не геймер. Кто дольше в игре просидел, тот и больший геймер. Конечно, кто дольше играет, тот больше секретов найдет, пройдет ее разными способами и сможет показать друзьям мастер-класс. Но я уверен, что в 99% случаев необычные способы прохождения предусмотрены самими разработчиками. Более того, геймдизайнеры считают своим долгом заставить любого игрока побольше экспериментировать с игрой и замечать ее неявные достоинства.

Для этого однобокую систему рейтингов заменили более гибкими достижениями. Если бы DOOM 3: RoE вышел сегодня, вполне возможно, что за прохождение с одной гравипушкой вы получали бы "ачив", которым можно похвастаться перед друзьями. Понятно, что некоторые эксперименты с игрой принципиально не могут быть награждены достижением (например, игрок может предпочесть удобному заклинанию более оригинальное). Но работы ведутся, на конференциях выдумывают способы заставить игрока внимательнее читать диалоги и пользоваться непопулярными игровыми возможностями.

Возможно, при этом теряется шарм "истинного геймерства", когда опытные игроки прессовали новичков фразами вроде "Во FlatOut ездить на легкой тачке — самый кайф" или ""Герои" на средней сложности — это не "Герои"". Но все же лучше, если игра будет максимально интересна каждому игроку, а не только Геймеру с большой буквы.

Во-вторых, по поводу обзоров. Я всегда с удовольствием читал нестандартные обзоры, но в последнее время градус нестандартности периодически зашкаливает — за общей стилистикой и красивыми оборотами просто непонятно о чем идет речь. Имеются в виду в основном статьи Славы Кунцевича. Раз цель обзора — дать представление об игре через субъективный взляд отдельного человека, то хотелось бы увидеть этот взгляд, а точнее четкую позицию автора. Я не призываю оценивать сухо: Графика-Геймплей-Дизайн и т.д., но если игра автору понравилась, хотелось бы понять чем именно, а если нет — то почему. Я призываю уважаемых авторов не отказаться от нестандартности, а просто поискать компромисс между художественным стилем и информативностью. IMHO.

Тут неплохо бы иметь какой-нибудь ориентир. Скажем, информативность — вещь понятная. Если рассказал об игре все, так, что и добавить нечего, а обзор занял половину полосы, значит информативность высокая (например, обзор Arx Fatalis в №9 за 2002 год). Но к чему стремиться, если взял курс на нестандартность? Сделать обзор еще более нестандартным? Как видите, результат мало кому нравится. Значит, нужно писать нестандартно, но не слишком, чтобы получилось четко, но не сухо. Сможет ли кто-то из наших авторов так писать — честно признаюсь, не знаю. Хотелось бы думать, что хотя бы постараются.

В-третьих, я так и не понял отношения почтальона к российским игрожурам. Сам я почитываю Игроманию (периодически, а ВР — регулярно!!!) и плохо представляю смысл самого противопоставления. Ведь дело совсем не в деньгах, бумаге или объеме. Если вы поехали на прогулочном катере с минибаром, шезлонгами, экскурсоводом и т.д. вдоль побережья — это и есть Игрожур. А если поплыли на маленькой яхте без особого комфорта, но с совершенно с другой степенью свободы и слияния с морем — это и есть ВР. Вещи принципиально несравнимые и уж никак не взаимоисключающие.

Если интересно мое отношение, я не читаю "Игроманию". Не стоит, подобно некоторым, видеть в этом "неуважение к конкуренту" или "демонстративное бойкотирование". Просто мне этот журнал не интересен, как не интересны книги Джоан Роулинг или фильмы Бондарчука. "Сжевать" столько букв и получить взамен только одну чью-то точку зрения — это мне не очень понятно. Хотя, конечно, тут огромное ИМХО.

Ну и последнее. Я никак не против перехода ВР в формат журнала, но мне кажется, что это будет уже совершенно другая история. Уж больно это разные вещи — газета и журнал. Так что давайте радоваться наличию у нас единственной известной мне :) газеты о компьютерных играх — это то чем мы вполне можем гордиться.

Другая история может оказаться лучше сегодняшней, но вы правы: нужно беречь наше настоящее. Придет день — будем ностальгировать по нестандартным статьям, конференции в печатной прессе, по уникальности статуса геймера. Интересно, кто-то уже начал скучать по старой доброй черно-белой гамме "ВР"? =)

На этом разрешите откланяться. Желаю успехов, пусть люди меняются, но ВР остаются!

Если люди будут оставаться, а "ВР" — меняться (к лучшему!), тоже будет совсем не плохо. До встречи!



[Valeri]

Уважаемые Слава и Ануриель, мне кажется, что вы начали свои дебаты немного не с того. Вы обсуждаете внешнюю сторону проблемы: кто у кого сколько украл, кто кому сколько должен, кто право имеет, а кто тварь дрожащая и т.д. Между тем, гораздо полезнее заглянуть в корень проблемы и рассмотреть психологические основы, на которых она зиждется. На самом деле ситуация проста: все стороны в этом конфликте преследуют только одну цель: получить побольше материальных благ, желательно в свободно конвертируемом эквиваленте. Производители игр и прочей интеллектуальной собственности хотят получать за свой товар сверхприбыли (а кто этого не захочет?), потребители же хотят получать оную продукцию за копейки, а то и вовсе бесплатно (вполне естественное желание). Ну и как промежуточная прослойка между ними (между производителями и потребителями, кто еще не понял) собственно пираты, большинство из которых, изображая из себя этаких добрых робингудов, тем не менее, с удовольствием намазывают на кусок хлеба, полученного от потребителей, кусок масла, украденного у производителей игр. И те, и другие, и третьи руководствуются при этом элементарной корыстью, в основе которой лежит животный инстинкт накопления припасов (в человеческом обществе материальных благ) с целью выживания. А поскольку речь идет об инстинкте, говорить о морали (мол, пираты бесчестны, а фирмы-производители жадны до невозможности) не приходится. Также не будут эффективны ограничения, ни внешние, в виде суровых законов, ни внутренние, в форме соответствующего благородного воспитания. Даже если воспитывать людей в духе цивилизации Великого кольца по И. Ефремову, все равно найдутся ущербные личности, которые не смогут подавить в себе животную корысть. Так, что решить проблему пиратства до конца не удастся, не надейтесь. А вот свести ее негатив к минимуму вполне. Для этого необходим комплексный подход: принудить игроделов отказаться от сверхприбылей (ключевое слово сверх), воспитать у пользователей чувство собственного достоинства (отдать некоторую сумму за хорошую игру это элементарная честность), а главное использовать при распространении игр новые способы маркетинга.

Не верю в силу комплексного подхода.

Воспитать покупателей не получится, вы же сами говорите. И дело даже не в инстинктах, а в том, что среди геймеров много молодых людей, у которых просто нет возможности материально поблагодарить разработчиков. Игроделы расстанутся со сверхприбылями не раньше, чем победит всемирная коммунистическая революция. А пираты в этом комплексном подходе вообще ничего не теряют: их вы ничем не ограничите, разве что все теми же защитами от копирования, которые все так ненавидят.

Но самое интересное — это, конечно, новые способы маркетинга. Могу назвать некоторые из них:

— Реклама. Много рекламы, как в Интернете или по телику. После каждого уровня — десятиминутный блок, который нельзя отключить или перемотать. Реклама iPod из уст Короля-лича, реклама подгузников на магазине кольчужных доспехов, автокликер по сайтам в загрузчике, рассылка спама с вашего компьютера, пока вы играете. Продолжать?

— Скачиваемый контент. DLC сегодня реально приносят деньги, на них будут делать упор разработчики. Никаких аддонов и сиквелов, только отдельные уровни, которыми за отдельные деньги патчится базовая версия игры через Интернет (в базовой версии доступно только обучение). Понятно, в каждой DLC не больше часа игры, никакой нелинейности и реиграбельности — все для того, чтобы геймер поскорее захотел продолжения.

— Партнерские программы. Игра ведь может быть несовместима с каким-нибудь железом или операционной системой. Представляете: на GeForce можно играть в Doom 5, а на Radeon — нельзя. О боже, ZeniMax потеряла половину покупателей! Но ведь последние все равно не платили деньги, предпочитая "пиратки". Зато GeForce продаются теперь в полтора раза лучше, NVIDIA с ZeniMax поделится прибылью.

— "Облачные игры". Ваш системный блок отдыхает, а клавиатура и монитор общаются через Сеть прямо с сервером игры. Туда улетают ваши клики мышью, а обратно прилетают готовые фреймы видео. Нечего взламывать, нечего защищать от копирования, потому что копировать тоже нечего. Встречайте уже этим летом.

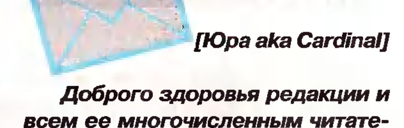
Времена меняются, и скоро пиратство перестанет ассоциироваться с отучалками от "Старфорса".

Лично я, намучившись с некачественными пиратскими копиями, поклялся приобретать только лицензионные игры, при условии, что они не слишком дороги. Приобрести одну игру в месяц тысяч за 40 вполне могу себе позволить, хотя в реальности расходы еще меньше, не хочу тратить слишком много времени на цифровые иллюзии. Тоже самое, по возможности, решил делать с фильмами. В конце концов, смотреть хорошие фильмы с нечетким изображением, плохим звуком и корявым переводом значит не уважать самого себя.

Правда, классно: перестал покупать пиратки — повысилась самооценка. Делаем выводы.

Надеюсь, что в своей дальнейшей дискуссии вы учтете и мое мнение. Всего хорошего.

Новые "Дебаты" — новая тема, а вот в "Нашей почте", предвижу, тема пиратства не умрет никогда. Спасибо, что не остались равнодушны к нашему спору.



[Юра aka Cardinal]

Доброго здоровья редакции и всем ее многочисленным читателям.

Доброго дня, Юрий!

Беспокою по поводу письма Евгения. Полностью был бы согласен с Евгением, и поддерживал бы на все 1000% во всем. Он попал бы в точку. И осталось бы только дополнить — лучше для каждой современной консоли свою отдельную рубрику сделать. И там только эксклюзивы печатать. Интересно же читать, какие игры у наших братьев-геймеров на их консолях. Можно разделить место для всех и никому обидно не будет. Если бы не одно "но". Все свои мысли Евгений взял из статьи в интернете. Мне на эту статью 2 раза ссылку давали. И он, как ваш фанат, это видно из его слов в конце письма, сразу же побежал писать письмо. Я думаю, что это ваш пиар, чтобы подогреть интерес к газете. Видно, что написано очень высокого класса профессионалом, каким-нибудь журналистом с образованием программиста по вашей просьбе. Кто еще мог написать, как не вы. Только вы сильно перегнули палку с пиаром и наоборот этим вызываете гнев и отбиваете напрочь всякий интерес.

Все заговор! Нам грамотные люди писать не могут. Наши читатели про Интернет ничего не знают. "Наша почта" не вычитывается трижды вначале Ануриелем, затем шеф-редактором, а потом еще и корректором. И конечно, аналитика в "ВР" строго запрещена, и, чтобы протолкнуть ее, авторы прикидываются читателями.

Зачем писать про полоскание мозгов и несостоятельность писателей противоречивыми сведениями, где приводите номера выпусков со словами авторов и даете ссылку на официальные источники, про несколько выпусков со словами своих авторов: "На нашей с вами любимой платформе, в отличии от консолей…". Про примеры поливания грязью и снижение оценок играм, если это консольный эксклюзив. Про №88 про ответы на вопросы про приставки и №104 в таблице на 3й странице, где приводится, как на самом деле и противоречия в других выпусках. После прочтения всего и сравнения с указанными номерами понимаешь, что это правда, начинаешь уже искать подвох во всем. В последнем выпуске про движок-4 унреал, уже со смехом воспринимается написанное. Если большинство движков делаются для игр на консолях, а только потом переносятся на комп, то вызывает смех написанное, что консоли могут о нем не мечтать.

Есть ряд причин, по которым в нашей газете можно найти противоречия.

Во-первых, мы не можем обещать, что сегодняшние наши прогнозы будут актуальны через 3 года. Соответственно, оценки трехлетней давности (№88 или еще какого-то там) сегодня устарели. Предсказания не всегда сбываются, даже если они основаны на, казалось бы, очень достоверной информации.

Во-вторых, рынок железа и предпочтения разработчиков игр меняются очень быстро. Скажем, Unreal Engine 4 сегодняшние консоли потянуть не могут, а PC — спокойно (тут я ссылаюсь на вице-президента Epic Games Марка Рейна). Зато консоли четвертого поколения, предположительно, будут "тянуть" UE4 в полный рост. А еще через три года пользователи PC будут с жалостью смотреть на консольщиков, которые довольствуются столь отсталой технологией. Подобных событий во всей IT-индустрии каждый день происходит великое множество.

Третье и главное: мнения авторов "ВР" тоже могут различаться. Если Ануриель еще не признал очевидное превосходство консолей, то Стас Иванейко смело ставит консольным эксклюзивам "десятки", а Sigizmund вообще поставил крест на PC.

Как видите, никакого заговора здесь нет. Каждый честно отстаивает свою точку зрения.

Даже Ануриэль, отвечая на письмо Евгения, словами про уступки консольщикам подтверждает написанное. Дорогой Ануриэль, никогда не думал, что ты консолененавистник у тебя такое предвзятое отношение к нашему брату. Почему не сделать так, чтобы всем хорошо было? И причем тут сравнение какой-то бразильской приставки с PS-3 и компом? В Бразилии PS-2 только продаваться недавно начала по цене, сколько у нас 3я стоит, в вашей же газете и писали. Вот там и заламывают цены за разный хлам. А по мощности PS-3 с 8 ядрами, понятно, что будет дешевле и мощнее любого 4-х ядерного компа, который у нас можно купить. Это и так всем понятно.

Cell — классный процессор. Можно, конечно, поспорить, уступит ли ему в производительности четырехядерный Intel i7, но я обращу внимание на другое. У PS3 всего 256 Мб оперативной памяти и видеокарта на основе GeForce 7. Об этом, наверное, не говорят в рекламе PS3, дабы "всем понятное" не стало вдруг очень сомнительным. Для сравнения: средненький геймерский PC имеет 2 Гб ОЗУ и видеокарту хотя бы серии GeForce 9.



[ОдинИзЛюдей]

зззДрассссте!!!!!

Привет!

Не могу уже не написать, ибо второй раз чувствую несправедливость :-)

Чья смерть вернет вам душевный покой?

Сразу оговорюсь, что от лица всех я не выступаю, но свое мнение выскажу. Mass Effect первая часть, игрушка просто вырывает мозги... Пускай это было давно, но ето было... Лично у меня от нее отличные впечатления, не напрягала лишней ерундой (в частности бегать и с каждого тела собирать инструмент), просто играешь и тащишься. Про визуальное оформление я вообще молчу, очень тогда понравилась постановка битв, просто чувствуется глобальность и эпичность каждой битвы, диалоги... Короче, я считаю надо было больше оценку ставить :-)

Больше поставить не получилось. Но "восемь" — хорошая оценка.

Так вот, Чужой-вс-хиЩник: отличная цацулька, за хищника играешь, чувствуешь все его превосходство перед людьми и чужими, маскировка, диск, копье, пушка на плече... Именно так я и представлял игру за него. За человека тоже ништяк, чувствуешь, что ты ничто, атмосфера, короче, огонек, что не может не радовать. Красивая графика. Оформление им не понравилось! А фильмы смотрели? А там как? Стены разукрашенные? Или Плакатики разноцветные? Я не понимаю как можно влупить оценку 4? Монотонность... Я б на месте хищника то же скучал, кучка идиотов тут против такого коня да ещо с пушкой на плече, в фильме и то по одному человеку за часть смогли с ним справиться, хех... Геймдизайн????? Ребята с какого вы краю? На мой взгляд, чем ближе игра соответствует твоим представлениям, тем она именно тебе будет казаться лучше. А то, что ты идешь тем же путем, которым чуть раньше шел ты же, но в роли хищника, вообще веселит, я думал, что где-нить он меня кокнет обязательно (больно головы похожи были). Но ето не страшно :-)

Давно такого олдскульного письма не приходило, спасибо большое. Жаль, пришлось немного попортить оригинальную орфографию. Что до Aliens vs. Predator, то поклонникам монотонных повторяющихся локаций и пушки на плече пропускать эту игру ни в коем случае нельзя.

Поэтому: я предлагаю вам вообще убрать систему оценок. Вот поставили вы пять. И что мне думать? Молодцы те, кто пишет прямо, игра — потеря времени. Вот тут ясно. Лучше попытайтесь описать более внятней и понятней, процесс игры, то что вы в ней выделите, я вообще не смотрю на ваши оценки, я смотрю на плюсы и минусы, они мне что-то скажут, а эти две цифры, вообще не вариант!!!

А думать вообще не нужно. Нет ничего проще и понятнее, чем оценка. Игра на "четверку" — пустая трата времени. На "тройку" — испытание терпения. "Двойка" — то же самое, но с необратимыми последствиями для мозга. "Кол" — пытка. "Ноль" — мгновенная смерть.

Про фильмы тоже надоело, как начнет кто писать какой-то бутор, я аж не могу. Извините, но когда вы разводите что-то на отдаленные темы и заканчиваете обзор, типа: "Смотри сам или не смотри", — ни чего не понятно. Просто ни чего не понятно, зачем такие обзоры? Пишите общедоступным "русским" языком, про что, как поставлен, интересен, нудный ли, а насколько Оскаров он претендует, или кто в нем снялся, для этого есть описание в начале. :-)

Вот и оценки фильмов давно убрали, а счастья по-прежнему нет. =))

И не забывайте с людьми общаться, да в клубы ходить, на велике кататься, а то смысл жизни будет потерян когда ляснет где-нить электростанция или не дай бог майя правы окажутся. :-)

Велик — это решение. Пусть электростанция взорвется, сами себе электричество накрутим!

Еще раз, все вышесказанное мое личное мнение, и вам его желаю. :-)

Хорошего настроения!

[Snegovik.com]

Всем привет! Пишу в первый раз, но в отличие от Товарища УГ покупаю "Виртуалку" далеко не со второго номера. Такими успехами, к несчастью, похвастаться не могу.

Привет! Если есть желание наверстать, наш архив открыт для всех. А если желания нет, то и беспокоиться не о чем.

Так вот, что побудило меня написать сие послание. Газета классная, не спорю, согласен с пожеланиями некоторых личностей: толстейте и цветнейте! Также поздравляю с юбилеем! Но пишу, собственно, не из-за этого.

После прочтения 121 номера (за январь) я был поражен вопиющей несправедливостью, а именно обзором Славы Кунцевича по игре Left 4 Dead 2. В этом вышеупомянутом номере Anuriel жаловался, что нет писем с критикой релизов. Мои поздравления, плакать по этому поводу больше не придется.

Боюсь, придется. Ваше письмо — скорее исключение, чем правило.

И вот... долгожданная критика! Итак, начнем. Что означает минус: "Маловато изменений по сравнению с первой частью"? Что еще можно было изменить?! По порядку:

1) Стало очень много оружия + оружие рукопашного боя (неужели похоже на первую часть?!)

2) Новые локации (или веселый латиноамериканский пейзаж присущ для первого Left 4 Dead?!)

3) Новый стиль (Слава сам писал, что изменилась атмосфера игры).

4) Осталось 4 персонажа (Да, но это классика L4D. Или Left 5 Dead? Звучит абсурдно).

5) Разнообразие кампаний, связанных нитью сюжета. (В первом Left на сюжет не было и намека).

6) Новые монстры, оригинальные юниты... и т. д. и т. п.

Где сходства?! Кроме того, что враги — зомби, а персонажей четверо...

Изменения не затрагивают игровой процесс: L4D2 — это все тот же мясной шутер с автогенерирующимися уровнями, с возможностью командного прохождения, ориентированный на сетевую игру.

Скажем, магазин "СельМаг" можно покрасить в зеленый цвет, обновить ассортимент товаров, придумать стильное название "Белочка". Но для посетителей он останется тем же продуктовым магазином, куда вся округа ходит за хлебом. Пусть явно похорошевшим.

А что насчет плюсов?! Что за бред: "Зомби". Игра про зомби с плюсом "зомби". Наличие зомби — это плюс?! А "бензопила"?! У этой игры очень много нормальных плюсов, а это что такое?! Почему именно бензопила, а не катана? Или гранатомет, скажем?

Есть мнение, что игра, в которой можно резать зомби бензопилой, уже обречена на успех. Катана и гранатомет идут уже в бонусы.

Против стилизации и драйва ничего не имею, но где остальные нормальные плюсы?!? Вообще, люблю читать обзор Славы Кунцевича, но только не этот.

Зачем делать вид, будто Valve изобрела велосипед дважды? Про другие плюсы было сказано в обзоре Left 4 Dead. А здесь они же самые в том же виде.

Вот и все, на этот раз. Мог бы написать больше, до вот только Anuriel жалко, устанет перепечатывать. Как-нибудь напишу еще. Все, Good Buy!

Не очень понял. "Хорошая покупка" — это про "ВР" или про L4D2? =))

P.S. Несомненно, такая игра, как Left 4 Dead 2 заслуживает большей оценки, чем 8.4, хотя бы 9.9 или 10.10. Good Buy, Snegovik, от лица всех фанов Left 4 Dead.

Справедливость восторжествовала! На страницах "ВР" написано, что L4D2 заслуживает 11 баллов. Теперь, полагаю, все довольны. Goodbye, Снеговик.



[НИКИТОС]
nik13_94@maik.ru

Здравствуйте! Пишу с утра пораньше, как говорится, сделал дело — гуляй смело). Что газета поцветнела в мартовском (в этом) номере это мегаГуд. Так держать! Продолжайте в том же духе, авось скоро и потолстеете..)) Я вот хотел указать на некие парадоксы, которые произошли за последний год в газете:

1. Довольно неплохая статья про вопросы-ответы каждого автора в февральском номере, но была же создана такая рубрика (если память не обманывает) "Палата №100", которая была специально придумана для того, чтобы обычный читатель мог вас увидеть)). И первая статья появилась, если я не ошибаюсь, в январе или феврале 2009 года.

На самом деле в "Палате №100" мы побывали аж в 2008 году, но время быстро летит. Тогда гордились сотым номером — отсюда и название. Тот рубеж уже остался далеко позади, соответственно, под таким названием знакомить вас с новыми авторами было бы уже неправильно. Поэтому придумали другой аттракцион.

2. Заметил, что игровых статей все меньше и меньше. Понимаю все игры становятся проще, поэтому прохождение уже не вызывает сложностей, но все-таки очень хотелось бы увидеть хоть парочку таких статей. Вот, например: как только вышел Sacred Underworld, сразу вышла статья про "варианты развития гнома", хотелось бы такую статью про драко-мага.

Тут даже не столько в сложности дело, сколько в ощущении, будто все варианты раскачки придуманы за тебя. Нету таких впечатляющих хитростей, которыми можно было бы удивить читателей. Но подробности все равно остались, просто они посвящены другим сторонам игры (сюжету, например).

3. Рубрику "карманные игры" вообще забросили. Да, согласен, сейчас игр для мобильных пруд пруди, но все же, уверен, многие любят пока ждешь, например, к врачу очередь, запустить интересную игрушку. Например, в 2008 году вышла игра Soul of Darkness (вроде так). Так вот, такую интересную игру на мобиле я еще не встречал, прошел залпом за 2 часа. Всем рекомендую, эта игра имела оглушительный успех, у нее сразу же быстренько начали появляться клоны (кстати, могу написать мини-обзор этой замечательной забавы).

Написать обзор понравившейся игры — идея отличная во всех отношениях. А если бы в нашей команде были любители карманных игр, то хватило бы и просто "наводки" на хорошую игру.

4. Помнится, была статья про историю создания Diablo 1-2, хотелось увидеть такую же статью про грядущий Starcraft 2 или про Варкрафты.

StarCraft и Warcraft — такие знаменитые серии, что в "Ретроспективе" появятся непременно.

5. Очень понравились статьи "Стоим, строим..." и "Курсы модера". Такие статьи еще будут появляться на страницах ВР?

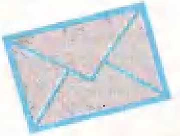
Думаю, что да.

Ну, вот засим и откланяюсь. С уважением, напечатал и придумал этот "бред" НИКИТОС.)

До новых встреч!

P.S. Насчет письма товарища, критиковавшего новую Disciples, неправда все это! Да Disciples 3 отдалилась от оригинала, но атмосфера осталась и усилилась. Боевка на 7 баллов из 10, а остальное на 9, поэтому моя оценка 9 баллов (кстати, я тоже фан).

А точку в этом споре все равно поставит только.dat. Хорошим аддоном или преступным бездействием.



[NolDor]

Христос Воскрес, Anuriel!

Воистину воскрес!

Поздравляю всю редакцию ВР с этим светлым праздником!

[Атеисты исходят ядом]

Желаю чистого неба над головой, духовного единения, реальных радостей жизни и много-много позитива =). Пишу впервые, уж очень захотелось. Газетой был, есть и, надеюсь, буду доволен (хотя на форуме немало споров о "качестве" и "продуктивности" ежемесячных номеров, уже полетели тухлые томаты)).

Форумные помидоры досюда не долетают.

Конечно же, хотелось бы увеличить число страниц, радует то, что "Наша почта" (да-да, Наша почта) обзавелась-таки собственной гаммой, пускай и немного скудной (ну да ладно).

Разработка цветной "Почты" уже ведется. И, как вы могли заметить, рано или поздно мы воплощаем свои планы в жизнь.

Уже весна, ура! Вот только ее приход омрачают небольшие события, о них далее в письме.

В последнее время меня обеспокоило наличие постоянного интернет-подключения в играх. Дада, Юби, ты не ослышалась. Первой жертвой стало продолжение хорошей (опять же, на мой взгляд) игры Assassin's Creed. Ну какой черт их дернул впихнуть сюда эту ненадобность? Все равно через неделю хакеры взломали сайт и "скоммунизили" сэйвы и бины игрульки, что же поделаешь, жаба душит =).

Ubisoft выиграла у пиратов, по крайней мере, дни самых активных продаж, а пираты немало зубов обломали о новую защиту. Но закрепить успех французы не сумели — их серверы не выдержали нагрузку. Счет 1:1, война продолжается.

Но, как говорится, "скупой платит дважды", поэтому они еще и релиз Splinter Cell: Conviction отодвинули на 2 недели, а еще французы. А какой дискашн разразился на официальном форуме компании! Только русский человек мог додуматься до такого.

Ладно, оставим "бедных" лягушатников и перейдем к другой проблеме, тоже косвенно связанной с интернетом. Закрытие torrents.ru, прикрытие ifolder.ru (последние, кстати, мало того, что выкрутились, так еще увеличили и без того скорость скачивания и максимальный размер файлов, не без вмешательства Дмитрия Медведева тут не обошлось). В скором времени в России даже планируется введение штрафа за покупку пиратских дисков. Эх, ну что сказать... Только бы в нашей синеокой таких мер не предвиделось, но интересно, что нам готовит Белтелеком 1 июля сего года?

В Беларуси таких штрафов пока не будет, иначе придется штрафовать всех граждан поголовно. Из "Белтелекома" пока вестей не поступало.

Чего только не придумают стражи правопорядка, но не будем о грустном, 25 марта состоялся анонс Ведьмака под номером 2. Пройдя первую часть, я остался доволен, игра заняла почетное место с такими шедеврами геймдева RPG, как Baldur's Gate, Newerwinter Nigts, Diablo II, серией KotoR и другими. Надеюсь, продолжение игры будет как минимум "сногсшибательным", и CD Project не ударят в грязь лицом.

Как бы лицом в грязь не ударила Atari, перманентно пребывающая в финансовой яме. Чтобы вся игра была такой кинематографичной, как рекламный ролик, полякам понадобится немалый бюджет.

Теперь меньше буду проводить время за "железным конем", время не то, но постараюсь быть в курсе виртуальных событий, "Виртуалка" должна также помочь =). Не судите строго мое первое письмо. Напоследок хотелось бы пожелать удачи и творческого процветания авторам и тебе, Anuriel. До новых встреч! С уважением, NolDor.

До встречи и спасибо за пожелания.

На сегодня все. Заговоры раскрыты, непризнанные хиты награждены, авторы наказаны, пожелания аккуратно выписаны на бумажку. Пора прощаться. Встретимся через месяц.

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Duke Nukem 3D

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360 (XBLA), Mac, AmigaOne, Sega Mega Drive, Sega Saturn, PlayStation, Nintendo 64, iPhone / iPod touch, Maemo 5 (Nokia N900) и мн. др.*
Разработчик: *3D Realms*
Издатель (первоначальный): *GT Interactive Software*
Похожие игры: *серия Doom, Blood*
Мультиплеер: *LAN, модем, интернет*
Системные требования: *486DX2/66 с 8 Мб памяти, VGA (для MS-DOS); любая конфигурация (для Windows 95, 98, ME, 2000, XP и Vista)*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Дата выхода: *29 января 1996 года (на PC)*

Сегодня в "ностальгической" рубрике не будет обычного плача по безвозвратно ушедшему — вместо этого мы предлагаем вспомнить былые подвиги в преддверии грядущих. Я имею в виду событие, которое случится вскоре после того, как вы будете читать эти строки, а точнее — 10 июня 2011 года. Это событие — выход Duke Nukem Forever, верите вы тому или нет.

Игр про широкоплечего badass-блондина на различных платформах вышло более десятка, но именно благодаря третьей части своих похождений Атомный Герцог стал знаменит на весь мир. Кстати говоря (минутка ностальгии), Duke Nukem 3D стал первой ПК-игрой вашего покорного слуги — после "Сапера". Тогда я играл в нее без поддержки мыши и звука и не продвинулся дальше середины первого уровня, но получил вагон удовольствия. Впрочем, не будем отвлекаться. Итак, третья игра про Дюка стала шутером от первого лица (первые две — платформеры), так как жанр в то время находился на вершине мира после выхода Doom и его клонов. Споры по поводу того, смог ли Duke Nukem 3D переплюнуть творения id Software, ведутся до сих пор. Истина же в том, что это игры, которые объединяет лишь жанровая принадлежность, подход к геймплею у них совершенно разный.



Что ж, начнем. Наш герой — как ни странно, специальный агент правительства США, этакий собирательный образ всех героев боевиков 80-х. Впервые в жанре он был наделен ярким характером, что очень сильно контрастирует с безымянным немым пехотинцем из Doom. Дюк — очаровательный героический негодяй, переполненный ощущением собственной непомерной крутизны. И при этом тот еще матерщинник — могу ошибаться, но по количеству изощренных ругательств на минуту экранного времени Дюка смог переплюнуть лишь герой свежего Bulletstorm. Высказывания Дюка — отдельная тема, им даже посвящен специальный сайт в интернете. Наш Герцог постоянно комментирует происходящее и действия игрока как достаточно простыми "Die, you, son of a b*tch!" или "You suck!", так и мощнейшим "What are you, some sort of bottom feeding scum sucking algae eater?", а то и вовсе непереводимым, но вполне понятным "You're an inspiration for birth control". Разработчики даже дали возможность игроку высказываться по желанию — зажав "Ctrl" и одну из функциональных клавиш. И это не говоря о регулярных насмешках над id Software, одна из которых даже вызвала судебный иск. Например, найдя разорванный труп пехотинца, Дюк произносит: "Hmm, that's one doomed space marine!" Еще более изящный пример — фраза "I ain't afraid of no quake", произнесенная после взрыва многоэтажного дома. "Quake" можно перевести как "землетрясение", но ведь всем ясно, о какой игре, вышедшей в том же году, шла на самом деле речь.

Сюжет игры довольно прост. После очередной победы над злом в Duke Nukem II Дюк возвращается в Лос-Анджелес, чтобы провести там отпуск. Однако отдохнуть ему не пришлось: пришельцы напали на город и сбили летательный аппарат Дюка ракетой. Катапультировавшись на крышу здания, наш герой пообещал надрать кое-кому задницы за испорченный отпуск и отправился убивать всех плохих нелюдей. История делится на три эпизода. Первый проходит в Лос-Анджелесе и окрестностях, второй — в космосе, третий — снова на Земле, в выдуманном городке. За это время Дюк расправится с несчетным количеством врагов и спасет земных женщин, которых пришельцы решили сделать инкубаторами ("Nobody steals our chicks... and lives"). Кроме того, есть еще и четвертый эпизод, включенный в расширенное издание Duke Nukem 3D: Atomic Edition. Посвящен он все той же борьбе с пришельцами, которых Дюк не добил в первый раз.



Из всех шутеров того времени Duke Nukem 3D был наиболее интерактивным — на грани невозможного. Скажу больше: многие next-gen проекты спустя 15 лет не могут похвастаться таким уровнем взаимодействия с окружением. В этой игре, сделанной на двухмерном движке, можно не только смотреть куда угодно с помощью мыши, прыгать, приседать, летать, но и мочиться в унитазы, бить бутылки и окна, взрывать стены (правда, в строго отведенных местах), общаться со стриптизершами посредством валюты ("Shake it, baby") и делать много чего еще. С Doom и Quake даже сравнивать смешно. При этом требования у игры были сравнительно невысокими, в отличие от того же полностью трехмерного Quake, который был для игроков тех времен — что Crysis для нас пару лет назад. Кроме всего прочего, Duke Nukem 3D оказался очень красочной игрой. Так что войну технологий 3D Realms, возможно, и проиграли, но только не войну художественную.

Uhhhh... that's gotta hurt!

Арсенал у Дюка вышел превосходным. Несмотря на то, что игра запомнилась прежде всего возможностью хорошенько пнуть вражескую морду, стволы в ней тоже были что надо. Кроме стандартных пистолета, дробовика, ракетницы и пулемета, хватало экзотики. Например, "Уменьшитель" и "Увеличитель". Первый делал врага размером с крысу, после чего его можно было растоптать ногой, а второй увеличивал супостата настолько, что тот лопался. Динамика стрельбы в игре вышла превосходной, последней игрой, в которой так хорошо чувствовался выстрел, стал Doom 3. Даже стрельба из дробовика доставляла невероятное удовольствие, а когда в руках оказывался "Devastator" (двуствольная скорострельная ракетница), отдельные участки уровня просто загромождались ошметками тел ("Hahahahaha, what a mess!").

Кроме оружия, Дюк мог носить с собой несколько "инвентарных" предметов. Это аптечка, стероиды (после их приема Дюк мог носиться с ураганной скоростью), "Голодюк" (не голый Дюк, а голографический, этакая обманка для врагов, одновременно служащая щитом), джет-пак (любимый летательный ранец, с помощью которого можно взлететь куда-нибудь к небесам и отыскать секретный закуток), очки ночного видения, баллон с кислородом и сапоги для защиты от кислоты.

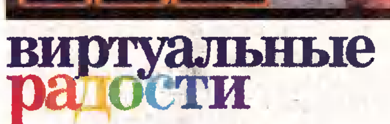
Отдельной похвалы Duke Nukem 3D заслуживает за дизайн уровней. 3D Realms вывели игрока, привыкшего к темным коридорам марсианских баз, на улицы большого города. Уровни игры по тем временам просто гигантские и при этом невероятно разнообразные. Окружение здесь служит не только декорациями, но и активно используется. Где-то нужно взаимодействовать с механизмами, где-то — плавать под водой, где-то — взлетать на джет-паке на немалую высоту. Скриптовую разрушаемость я уже упоминал.

Подход к перестрелкам в Duke Nukem 3D отличался от того, что был ранее. Разработчики редко вываливали на Дюка толпы врагов одним махом. Как правило, герою противостояли 3-4 инопланетянина за раз. Зато редкий враг умирал от одного попадания из дробовика — пришельцы вышли довольно крепкими и вертлявыми мерзавцами. Один из типов противников, брюхатый левитирующий ракетчик, даже умел обкладывать Дюка по матушке. Облик многих врагов сам по себе был отсылкой к реальности — это, например, копы, мутировавшие в двуногих свиней ("pigs" — жаргонное название полиции в США) или слизней, заползающих на лицо игроку (вспомните фейсхаггеров из "Чужих").

Future of the past

В наши дни сыграть в Дюка не так уж и сложно — DosBox прекрасно справляется с игрой, а если вы готовы мириться с отсутствием музыки и некоторых звуковых эффектов, то можно обойтись и без него. Можно также сыграть в качественный трехмерный ремейк, который поддерживает высокие разрешения экрана и приспособлен под современные компьютеры. А после этого — окунуться в бездонное море фанатских дополнений, в которых Дюка заносит в самые разные уголки вселенной. Главное — было бы желание, а перед выходом Duke Nukem Forever оно должно быть в обязательном порядке!

Роман Бетеня



Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 335-44-81. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 17 097 экз. Подписано в печать 6.04.2011 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 1528.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12